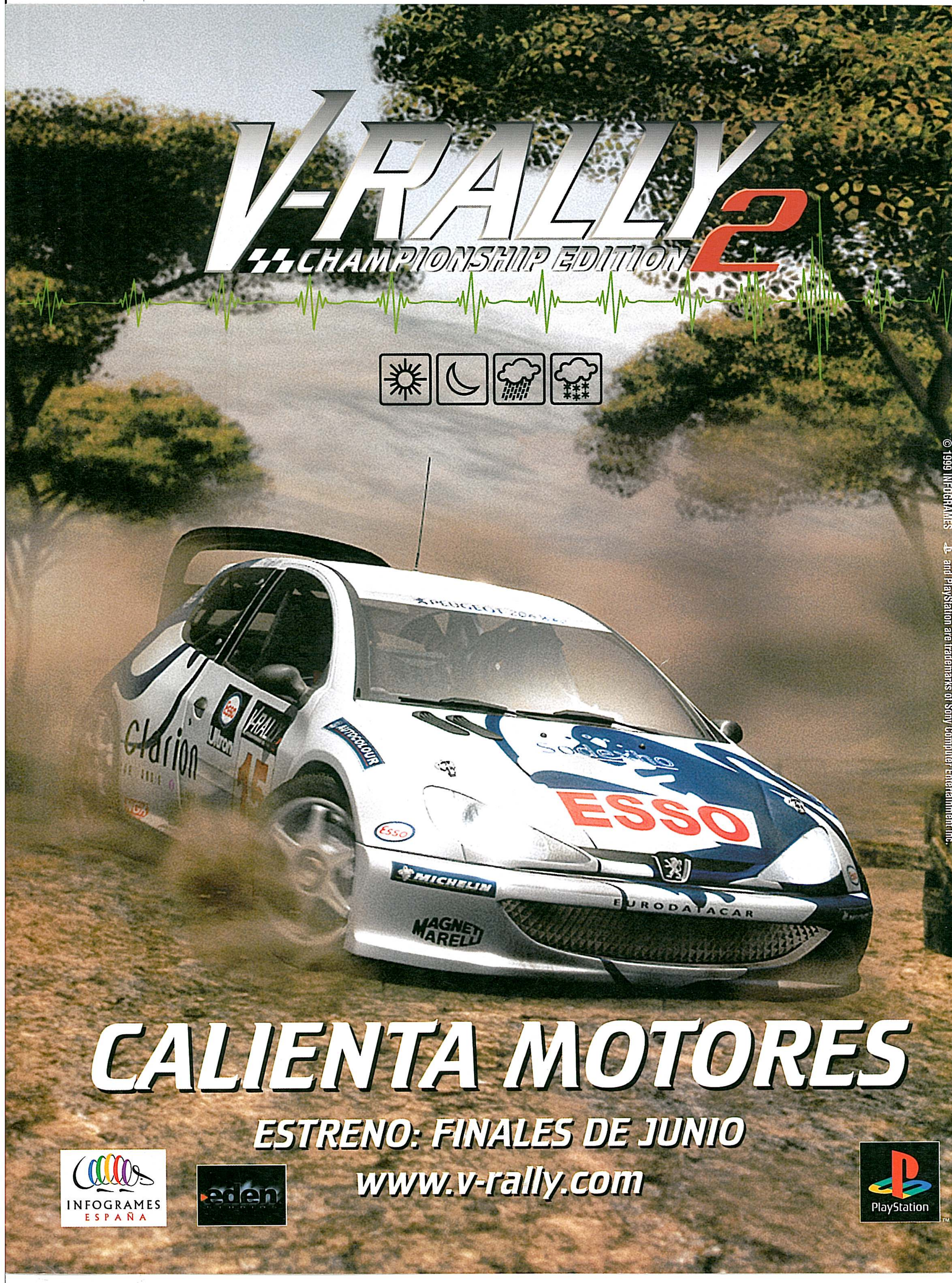

PSM
REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE
VIC Nº 5 450 pts 2,70 euros
Poster doble:
OMEGA BOOST
RIDGE RACER 4
GUIA TOTAL
TODOS LOS COCHES AL DESCUBIERTO
PRIMER CONTACTO
DINO CRISIS
RESIDENT EVIL: NEMESIS
ACE COMBAT 3
THRILL KILL
WU TANG: SHAOLIN STYLE
A EXAMEN
OMEGA BOOST
SYPHON FILTER
APE ESCAPE
MARVEL SUPER HEROES
VS STREET FIGHTER
REPORTAJE ESPECIAL
E3 LOS ANGELES
¡¡¡REGALO!!!
viste tu consola
con nuestros
adhesivos R4
REAL RACING ROOTS
00005
8 414090 203944



V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION
CALIENTA MOTORES
ESTRENO: FINALES DE JUNIO
www.v-rally.com
INFOGRAMES
ESPAÑA
eden
PlayStation
© 1999 INFOGRAMES and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PSM

Número 5 **30 de JULIO de 1999**

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ José María Galván nº 3, entreplanta
28019 Madrid

Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: Sebastián Sucho,
Redactores: José Martínez, Rubén Salinas
Colaboradores:
Patricia González, Jaime Martín, Fernando Minaya,
Wally López, Dr. Kucho, Ana Burgueño Sánchez

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad Consumo:
Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61

Jefa de publicidad:
Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es

Publicidad:
Pilar González
Gobelas 15, Planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar PVP: 450 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 450 ptas.
(incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99

Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, SA de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de
Voceadores

Editor Responsable:
María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de
autor (en trámite) Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

LOS ANGELES: MECA DEL CINE... Y DE LOS VIDEOJUEGOS



Este año el E3, la feria más importante del mundo de los videojuegos, ha cambiado de lugar de celebración y se nos ha ido a Los Angeles. El Convention Center fue el lugar elegido para su celebración y os puedo asegurar que es uno de los sitios más grandes y mejor montados que he visto en mi vida. Cerca de medio millón de personas visitaron los más de 18 kilómetros de pabellones de feria, una pasada. Y es que los videojuegos están en auge y se están convirtiendo en un fenómeno social muy a pesar de aquellos que se empeñan en criticarlos y decir que incitan a los niños a "endrogarse" y a ir matando a la gente que se ponga en su camino. Por poneros un ejemplo: Ricky Martin o Enriquito Iglesias venden muchos discos, pero seguro que ninguno de ellos puede soñar en vender 120.000 copias en una sola semana como ha hecho el genial Metal Gear Solid.

Y es que vaya revuelo que se ha organizado con la dichosa pastilla (que ni siquiera aparece en el juego, sino que es un ítem) y con los comentarios de los "expertos" periodistas que han organizado toda la movida que, dicho sea de paso, no han jugado en su vida ni a Metal Gear y me atrevería a decir que a ningún otro videojuego; por lo menos esa es la sensación que tiene uno tras leer sus artículos. Señores, para hablar de algo en un medio de comunicación hay que estar antes bien informado, o por lo menos eso es lo que nos enseñaron en la Facultad. Imaginaos que en esta vuestra revista de Playstation me pusiera a criticar la mala corrida que hizo Curro Romero el otro día, cuando en mi vida he entendido de toros ni quiero entender. Seguro que se me echaban todos los amantes de la "Fiesta Nacional" encima. Pues eso hombre, cada maestrillo a su librillo, que uno está ya un poco hasta las narices de oír la cantidad de bobadas que se han dicho y escrito sobre este tema.

Volviendo al tema del E3 deciros que hemos podido ver un montón de cosas nuevas e interesantísimas acerca de todo lo que nos espera en los próximos meses. Cosas como lo avanzada que va la Play 2, lo alucinante que va a ser Gran Turismo 2, Dino Crisis, Resident Evil Némesis, Final Fantasy VIII y un montón de cosas más que podréis ver y leer en el extenso reportaje que os hemos preparado en este número. De momento eso es todo, hasta el mes que viene consoleros, consoleras etc...

Alberto Minaya
Director







REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE

Resident Evil: Némesis

pg. 20

Capcom no para, primero Dino Crisis y ahora la continuación de Resident Evil. Escenarios de película, gráficos que parecen de alta resolución y un sin fin de nuevos detalles que no puedes dejar pasar de largo. ¿Estás seguro que podrás sobrevivir al horror?

Um Jammer Lammy

pg. 22

Parappa the Rapper queda relegado a un segundo plano en esta continuación. Ahora Lammy será la encargada de meternos marcha en el cuerpo con su guitarra.

Dino Crisis

pg. 24

Si pensabas que eliminar Zombis era complicado imagínate lo que será enfrentarte cara a cara con un Tiranosaurus Rex. Todo ello sin olvidar las partes en las que tendrás que salir corriendo para sobrevivir. ¿O acaso pensabas que tu solo podrías contra tantos animalitos? Preparate para las cuatro páginas con la información más completa que puedes encontrar.

Thrill Kill / Wu Tang: Shaolin Style

pg. 30

Lo que empezó siendo uno de los juegos más violentos de la PlayStation a terminado por convertirse en un fantástico juego de artes marciales que lanzará al mercado Activision.
Te mostramos imágenes inéditas del desaparecido Thrill Kill. ¿Pensabas que Mortal Kombat era salvaje?, pues espera a ver esto.

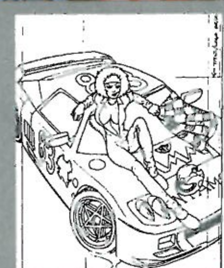
LA PORTADA DE ESTE MES

Todos los meses intentamos buscar esa imagen que define el estado actual de los videojuegos para crear la mejor portada posible para vuestra PSM. Este mes hemos y debido al gran éxito de la portada anterior le hemos pedido la portada a nuestro colega Jason Pearson (el creador de la serie de Comics Savage Dragons, Body Bags y Body Bags 2.

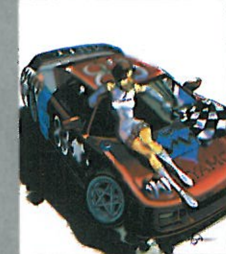




El primer sketch de Jason no nos convenció del todo. Faltaba algo muy importante, los fantásticos coches de Ridge Racer. Y volvió al estudio...



La siguiente versión nos dejó sorprendidos, el coche era absolutamente impresionante. El problema era que la chica no tenía ningún parecido con nuestra querida Rieko Nagase.



Increible, Jason realizó un trabajo estupendo, como se nota que el tío controla. Rieko Nagase con todo su explendor (si no me creéis leed lo de Real Racing Boost). ¿Habéis visto que pedazo de coche?



Sumario





MONITOR ► PG. 6 ◄

Primeras imágenes de los esperados y recién anunciados Spyro the Dragon 2, Crash Bandicoot Racing Team y la última locura de Disney: Tarzán.

PUNTO DE VISTA ► PG. 14 ◄

Hablamos con uno de los máximos responsables de Ridge Racer Type 4. ¿Quieres saber la fecha de nacimiento o las aficiones de Reiko Nagase?, pues ve directo a la página 14.

INCUBADORA ► PG. 18 ◄

La sección con más novedades del planeta. Primeras imágenes Resident Evil Némesis, completa Preview a 4 páginas del esperado Dino Crisis y un artículo especial sobre el desaparecido Thrill Kill que terminará convirtiéndose en el recién anunciado Wu Tang: Shaolin Style.
Y eso no es todo porque en la página 36 podrás ver la esperada tercera parte de Ace Combat.

A EXAMEN ► PG. 37 ◄

Todo sobre los juegos que están en la calle.

REPORTAJE ESPECIAL: E3 ► PG. 52 ◄

El pasado mes de Mayo PSM fue al E3 en Los Angeles para informarte sobre los lanzamientos que preparan las grandes compañías de los videojuegos. No te lo pierdas o no sabrás

ESTRATEGIA ► PG. 63 ◄

Todos los secretos, coches y trucos para poder convertirte en un verdadero Ridge Racer. ¿Estás preparado para ser el número uno?
Once páginas en las que te mostramos como tomar cada una de las curvas y no perder el control. ¿Sabias que de los 321 coches hay uno especial en forma de Comecocos?

TRUCOS ► PG. 74 ◄

Los trucos para los juegos más nuevos del mercado, no pierdas de vista las ocho páginas que te hemos preparado.

PSM RESPONDE ► PG. 82 ◄

Cartas, dibujos y lo que se te ocurra en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros.

ESCAPARATE ► PG. 90 ◄

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.

MONITOR

Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

Sony información reservada

Otro año Top-Sony llenode juegos

En el número anterior os adelantamos detalles sobre muchos títulos nuevos que están a punto de salir a la luz en este año 1999, algunos para el 2000.

Para empezar los juegos de los que ya se sabe algo a ciencia cierta, tales como Star Ocean, Omega Boost (mirar la sección A examen) o Um Jammer Lammy. Dentro de poco es posible que tengamos el extraño Tiny Tank, lo que está claro es que va a haber juegos como para parar un tren.

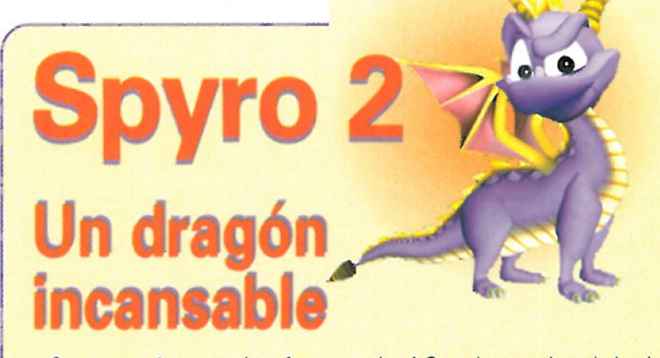
Pero tranquilos, hay mucho más, sobre todo las grandes bombas del año, Spyro 2, Crash Bandicoot: Crash Team Racing, Ape Escape, Tarzán y Grandia, ¡Son demasiado!

En este número os mostramos una Preview de Ape´s Escape o sea que no hace falta hablar mucho sobre él (ir a la sección Incubadora y juzgadlo vosotros mismos), al igual que en el número anterior os mostrábamos nuevas imágenes del "lejanamente" anunciado Gran Turismo 2.

Lo que está claro es que en este año vamos a tener PlayStation para rato, probablemente más que nunca, o sea que ir preparando la gris para mucha acción.

Spyro 2

Un dragón incansable



¡Guau, parecía como si no fuese a volver! Sony ha estado trabajando en secreto (como siempre) desde hace bastante tiempo para hacer que nuestro querido Spyro vuelva a la acción. El mayor reto que van a afrontar es el de hacer que el juego no se convierta en una mera continuación.

Spyro era bastante facilón, una vez te aprendías como saltar los precipicios o hacia donde dirigirte para salvar a los dragones, el resto estaba chupado. Por eso Sony va a intentar que esta segunda parte tenga mucha más acción, de esta forma podremos nadar o escalar, sin olvidar los nuevos efectos de Supercarga o ataques terremoto; todos ellos servirán para añadirle más acción y adicción a las curiosas aventuras de este pequeño dragón violeta.

Otro detalle que hemos podido conocer es que habrá 30 nuevos mundos para explorar, al igual que nuevos jefes finales y enemigos. Para finales de año (con un poco de suerte) podremos disfrutar de un Spyro renovado y lleno de energías.

Seguro que a la F.O.A. (Federación de Ovejas Asociadas) no les ha gustado nada el retorno de este dragón...



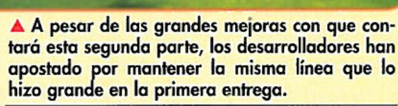
▲ Los enemigos van a ser más grandes que antes, por suerte ahora serás más fuerte que nunca.



▲ Habrá muchas zonas en las que Spyro tendrá que usar sus habilidades acuáticas para salvar los obstáculos.



▲ Parece que el fuego de Spyro ha mejorado considerablemente. ¿Alguien tiene un pincho de carne a mano?.



▲ A pesar de las grandes mejoras con que contará esta segunda parte, los desarrolladores han apostado por mantener la misma línea que lo hizo grande en la primera entrega.

CRT: Crash Racing Team

Está claro que los que tenían envidia de Mario Kart van a tener un juego increíble, su nombre ya os debería empezar a sonar, Crash Racing Team. En CRT manejaremos un Kart a lo largo de 20 pistas diferentes. Incluso podrás jugar con cuatro jugadores si tienes un MultiTap. El juego contará con cinco modos diferentes, el de Aventura, Contrarreloj, Uno contra otro, Grand Prix y Batalla. Otra novedad será 'Nitroxe Oxide' el nuevo villano contra el que tendrá que luchar Crash en este nuevo juego del marsupial por excelencia.



▲ Por ahora no hay ninguna fecha de salida, pero seguramente salga para Navidades.

▲ Tener este juego en nuestras Play ahora solo es cuestión de tiempo. ¡No podemos esperar a tenerlo!



▲ Sólo hemos recibido imágenes de Crash pero hay otros 7 personajes.



▲ Podremos encontrar objetos y zonas ocultas con las que ponernos en el puesto número uno.



▲ Cuando cojas los turbos saldrás disparado a toda velocidad, ten cuidado con las curvas.



▲ Muchos de los enemigos y obstáculos están sacados de los juegos de Crash.



▲ Si el sistema de control o derrape es la mitad de bueno de lo esperado este juego va a ser increíble.



▲ Como no, en Crash no podían faltar las zonas inundadas de lava y los enormes precipicios.

El Tarzán de Disney

Por si no lo sabías, Disney está preparando una nueva aventura de dibujos animados basada en Tarzán (no habrán tenido suficiente con El libro de la Selva) y por lo que sabemos la película se estrenará en Estados Unidos este mismo verano, con lo cual aquí la tendremos para Navidades. Por ahora no hay demasiada información respecto de como será el juego, pero básicamente será un plataformas en el que tendremos que manejar a Tarzán saltando de liana en liana, nadando, eliminando cocodrilos, etc. En definitiva un juego de 14 niveles en los que habrá que andar con mucho ojo para no ser devorado por alguno de los animales de la selva.





◄▲ A pesar de ser gráficos poligonales la suavidad de los mismos es realmente impresionante.

Noticias

Bullfrog. Cada vez ven más difícil que Dungeon Keeper salga para PlayStation. La empresa está esperando a ver los resultados de la versión PC antes de tomar una decisión. ¿Lo pasarán a Play o no?

Namco. Japón ha anunciado que se ha puesto manos a la obra en el desarrollo del siguiente Tekken para recreativas. El juego estará disponible el próximo año. Lo que no se sabe es si está siendo desarrollado bajo una placa "PlayStation 2" o en un System 12 mejorado. Tampoco han comentado nada sobre la versión de consola. ¿Usará el sistema Naomi?

GameArts. La empresa encargada de juegos de Rol como Grandia o Lunar ha revelado recientemente que está desarrollando juegos para PlayStation 2. Por lo que sabemos el primer título que sacarán será de terror/aventura.

Midway. Posiblemente y por razones obvias, el recién anunciado Mortal Kombat: Special Forces de la compañía americana cambiará de nombre antes de salir a final de año. Si siguen así superarán al Street Fighter Alpha X plus beta ZX...

Bandai. Por razones desconocidas la empresa ha decidido cancelar el lanzamiento de la versión Americana (al igual que la Europea) del juego Gundam the Battle Master 2. Era un juego de lucha basado en los Mech Gundam, bastante famosos en Japón.

NCS. Está vendiendo cajas de PlayStation de colores, de esta forma los usuarios podrían cambiar la tradicional caja gris a la que están acostumbrados. Para más información ir a la web www.ncsx.com

Sony. Está intentando reducir el coste de producción de los juegos. Compañías como Square han iniciado una reestructuración preparándose para el próximo año. La empresa quedará dividida en nueve sub-secciones, destinándose cada una de las partes al desarrollo de sonido para sus futuros títulos, nuevos sistemas gráficos, diseño, etc.

¡Por fin salió Metal Gear Solid!

Después de algo más de 1500 retrasos, más o menos, el pasado 7 de Mayo Metal Gear Solid se puso a la venta como primicia en el Centro Mail de la calle Preciados de Madrid. Es la segunda vez que la cadena de establecimientos especializados en videojuegos (la primera fue con Resident Evil 2) se marca el tanto de abrir sus tiendas en horario especial para presentar en exclusiva un juego; y es la segunda vez que consigue un éxito de asistencia, esta vez mayor que con el Resident. La cola que se formó para hacerse con una copia del juego daba la vuelta a la manzana y estaba poblada de toda clase de gente; chavales y no tan chavales. Para amenizar la velada dos personajes del juego, Meryl y Psychomantis, se encargaron de hacer las delicias de los que aguardaban en la calle con actuaciones y ataques en la misma cola de espera, con lo que lograron que ésta fuese más entretenida. Una vez dentro de la tienda el afortunado comprador del juego era obsequiado con una foto de recuerdo que le hacían allí mismo con los dos personajes del juego antes mencionados. También se realizó una conexión en directo con el programa Top Games de La Noche Más Loca con entrevistas a los personajes del juego y a los asistentes, con lo que todo el país pudo asistir mediante la radio al evento. Un auténtico éxito de asistencia y de ventas. La gente estuvo desfilando por el mostrador hasta bien entrada la medianoche y según nos informó nuestro amigo Alberto de Centro Mail se vendieron más de 200 copias del doble CD. Además de la asistencia del público pudimos contar con la presencia siempre tranquilizadora de nuestros compañeros de la revista Superjuegos (colaboradores en la organización de este tinglao) y decimos tranquilizadora porque por lo menos uno se da cuenta de que hay peña que está tan zumbada o más que el que escribe estas líneas, y eso da ánimos. Enhorabuena a los organizadores y desde aquí nuestro apoyo a todas las iniciativas de este tipo que se hagan en el futuro.



▲ Como podéis observar, la fauna asistente era de lo mas variada. Había gente de todas las razas, sexos y condición social. (Nota de la redacción: Las fotos que se hicieron a las 5 de la mañana no se pueden publicar ya que podrían herir la sensibilidad del lector)

Noticias

Uno de los responsables de Acclaim anunció oficialmente que su compañía desarrollará juegos para PlayStation 2 y que su decisión era la de "tomar las primeras posiciones como líderes" en cuanto la consola esté disponible. Por ahora no se ha mencionado ningún nombre en concreto pero es posible que desarrollen juegos al estilo de Quarter-back Club o una continuación de Turok.

Increíble, más noticias de Acclaim, la cual ha cerrado el último cuarto de año con 135,7 millones de dólares en beneficios, consiguiendo mejorar sus ventas en un 96% con respecto al anterior año. Este aumento se ha producido principalmente por las ventas de WWF, Warzone, Turok 2 y South Park.

Fox Interactive, una empresa en continuo desarrollo, está trabajando con Live Savers Co. para lanzar al mercado Croc 2. A cambio el logo de Croc 2 saldrá en 6.5 millones de cajas de las golosinas Gummi... Parece que los juegos están pasando de la consola a las cajas de chucherías.

Antes de que salga el juego Army Men, 3DO ya se ha puesto manos a la obra para crear su continuación, Army Men: Sarge's Heroes. A pesar de que aseguran que será diferente a su predecesor, el juego seguirá siendo un título 100% de acción.

Uno de los sites de internet de emulación más populares del mundo, Dave's Video Game Classics, ha sido denunciado por Sony USA. Según se dice la demanda se ha producido por una violación de los derechos de copyright.

BANZAI!

Saludos desde Japón de Hua-Kin, vuestro corresponsal, siempre a la ultima de lo que se cuece, en la tierra del sol naciente, que no caliente.

Konichiwa! Ya estamos aquí como todos los meses listos para informar a mis queridos lectores de PSM. Para empezar, me hubiera gustado que pudierais haber estado conmigo en el Tokyo Game Show, fue una verdadera pasada. Personalmente los juegos que más me gustaron fueron el Um Jammer Lammy, Ace Combat 3, Omega Boost y Dino Crisis (del cual solo pude ver una cinta de vídeo en el estupendo stand de Capcom). Madre mía, es como el cielo. Solo hay una cosa mejor que Akihabara y esa es el Tokyo Game Show.

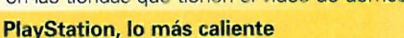
NOTICIAS DE FUERA

Un hombre se vuelve loco y ataca con su aliento de fuego...

Si señor, suena como una verdadera locura y es exactamente lo que es, pues a pesar de no tener nada que ver con los videojuegos es una noticia que no podía dejar pasar.
'Suiso' es una cerveza que está arrasando en Japón, el problema está en que mientras antiguamente se usaba dióxido de carbono para añadirle gas ahora han usado hidrogeno.
Por esta razón se ha puesto de moda en todos los Karaokes de Japón por que como bien sabréis el hidrogeno cambia la voz y la fiesta se convierte en un verdadero cachondeo.
Pero no todo es tan divertido, pues a pesar de ser tan gracioso el hidrógeno tiene un efecto secundario poco predecible pues si un individuo toma demasiada de esta cerveza y se fuma un cigarrillo al soltar aire lanza llamaradas de fuego. ¿Suena peligroso eh?, sigue leyendo...
Un tío llamado Toshiro se bebió 15 botellas de esa cerveza para participar en el concurso de "canta y lanza llamaradas de fuego" en el bar de karaoke Tike-Take. Al principio se le dio bastante bien y podía cantar mientras cantaba pero al final no puedo aguantar con tanto alcohol en el cuerpo y se quedó sin voz, con lo cual perdió y la verdad es que eso no le sentó nada bien...
Tras vacilar un rato Toshiro decidió lanzar un par de llamaradas de fuego azules al jurado el cual quedó en llamas, quemándoseles el pelo y la ropa (por suerte no fue demasiado grave). Y como todavía le quedaba "gas" decidió quemar a un par de clientes del bar, tras lo cual llegaron los de seguridad para intentar detenerlo. Lo más problemático del asunto ocurrió mientras los guardias lo intentaban sujetar ya que en el proceso se las apaño para encender un cigarrillo, y eso, como te puedes imaginar, no es nada bueno...
Ahora Toshiro se ha quedado mudo y está intentado demandar al bar Tike-Take y a los creadores de la cerveza (la gente lo flipa amigos). Como podréis ver lanzar llamaradas de fuego como Godzilla puede ser divertido al principio pero los resultados no son nada buenos.

TOKYO FLASH!

Akihabara está volviendo a sus viejos hábitos. Los usuarios y compradores buscan cada vez más la salvación en los juegos que en los cómics anime subidos de tono. Esta preocupación (más bien una obsesión) siempre ha estado máspresente en los hombres japoneses que en los ocidentales..
Así es como el otro día, algo antes de que las tiendas abrieran sus puertas, largas colas de jugadores esperaban impacientes a poder entrar. Todos ellos (o la gran mayoría) esperaban con sus paraguas para poder comprar el último simulador de "novias" de Aquaplus llamado 'To Heart'. El juego permite al jugador elegir dentro de un amplio abanico de chicas manga desde un álbum de fotos. Por si fuera poco se ha incluido un modo tetris, realmente mis colegas japoneses no pueden resistirse a un juego de estas características...
La gente de la tienda de música y entretenimiento Yamagiwa al principio ofrecieron el juego con un póster gratuito y una tarjeta de teléfono conmemorativa en un stand especial que habían montado en la parte exterior de la tienda. Softmap ofreció a sus compradores un descuento en el juego de 200 yens (unas 250 pelas de nada).
Como podréis imaginar el juego ha vendido más de lo que ningún occidental podría imaginarse, tal vez sea por que allí nadie se ríe de uno por jugar a un juego o a otro...



Altamente anticipado

Tokyo está sufriendo un ataque masivo de juegos de Rol. A pesar del enorme éxito conseguido con títulos como Final Fantasy Collection o FFVIII hay otros títulos como Dragon Quest 7, Legend of Mana o Saga Frontier 2 que están suscitando la atención de millones de consumidores. Pero no todo el terreno ha sido reservado para los juegos de Rol pues el conocido Dino Crisis de Capcom está produciendo estragos en las tiendas que tienen el vídeo de demostración.

PlayStation, lo más caliente

Puede que con el tiempo a cada día que pasa me convierto un poco más en un japonés porque la verdad es que hay dos juegos (de esos que hace unos años ni me imaginaría comprando) que tengo muchas ganas de adquirir el fabuloso Densha de Go 2 y el increíble Gallop Racer 3. Como podréis ver lo que está de moda son los simuladores de trenes.
Como podéis ver en la foto la campaña publicitaria de Densha de Go 2 ocupa los mejores suelos de Akihabara.







Akihabara se caracteriza por estar hasta arriba de gente a todas horas, ya sea con los estudiantes que salen de clase o con los ejecutivos que salen del trabajo.

Bueno parece que hemos llegado al final de mi Tokyo Flash. Es una pena que todavía no haya podido tener en mis manos una PlayStation 2. Tal vez haya más suerte la próxima vez, **¡Adiós amigos!**

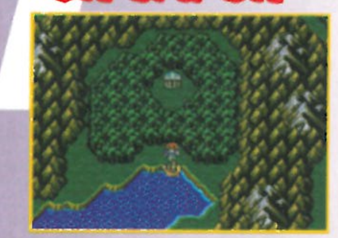
BUST-A-GROOVE 2 ¡INCREÍBLE!

Por fin he tenido la oportunidad de hacerme con una copia de este fantástico juego de baile. Para ser sinceros la primera vez que lo vi no pensé que pudiera resultar más divertido que Um Jammer Lammy, pero desde que lo compré no he podido hacer otra cosa más que jugar y jugar al ritmo de la policía.
Por lo visto dentro de poco podréis tener este juego en España, esperemos que no tarde demasiado la conversión a Pal.



¿Querías más Bust-a-Groove? Ahí lo tienes.

TOP 10 SUPERVENTAS EN JAPON



1. Final Fantasy Collection (Square)
2. Final Fantasy VIII (Square)
3. Silent Hill (Konami)
4. Monster Farm 2 (Tecmo)
5. The Rally (Spike)
6. Himikoden (Hakukoudou)
7. G.I. Jockey (Koei)
8. Final Fantasy VI (Square)
9. Tomb Raider III (Enix)
10. Global Force (Sony CEI)

* Source: PlayStation, 99/03/08 to 99/03/14)

LANZAMIENTOS JAPONESES EN JUNIO

FECHA	TITULO	COMPAÑIA	GENERO
3/6	Segareijiri	Enix	ETC
3/6	Gun Gauge	Konami	SHT
3/6	Sancore BEST	Sunsoft	PUZ
24/6	UFO: A day in the life	ASCII	ETC
24/6	Slayers Royal 2	Kadokawa Shoten	RPG
24/6	Grandia	Game Arts	RPG
24/6	Tondemo Crisis!	Tokuma Shoten	ACT/ADV
24/6	Clickmanga Operaza no Kaijin	Tokuma Shoten	ETC
24/6	Clickmanga Ginga Hero Legend 1	Tokuma Shoten	ETC
24/6	Clickmanga Marieís Atelier	Tokuma Shoten	ETC
Junio	Paka Paka Passion	Produce	ETC
Junio	Pachislo Perfect Formula Guide vol.4	Japan Syscon	ETC
Junio	Misland Pop Collection	Alltron	PUZ
Junio	Mystic Dragoon	Xing Ent.	RPG
Junio	Hungry Wolf Legend Wild Ambition	SNK	FIGHT
Junio	Populous the Beginning	EA/ Square	SLG
Junio	Black Eyes Noah Cielgris Fantasm	Gasto	RPG
Junio	Rival Schools 2	Capcom	FIGHT
Junio	Purumui Purumui	Culture Publishers	RPG
Junio	Jarmoo	KAJ	RPG
Junio	Meruti Lancer: The Third Planet	Konami	SLG
Junio	Cinema English Conversation No. 6	Success	ETC
Junio	Hisatsu Pachinko Station 5	Sunsoft	SLG
Junio	Over My Dead body	Sony CEI	RPG

HOT in Japan

¿Moji Denwa?

Lo que más está llamando la atención en las tiendas es el nuevo "Moji Denwa". Este pequeño dispositivo tiene una doble función pues a parte de ser un teléfono móvil permite enviar y recibir emails. Por si fuera poco se pueden enviar y recibir imágenes con la pantalla táctil.



▲ El dispositivo se apoda "Tegacky" y se está haciendo muy popular por el buen precio que tiene si se usa para enviar emails.

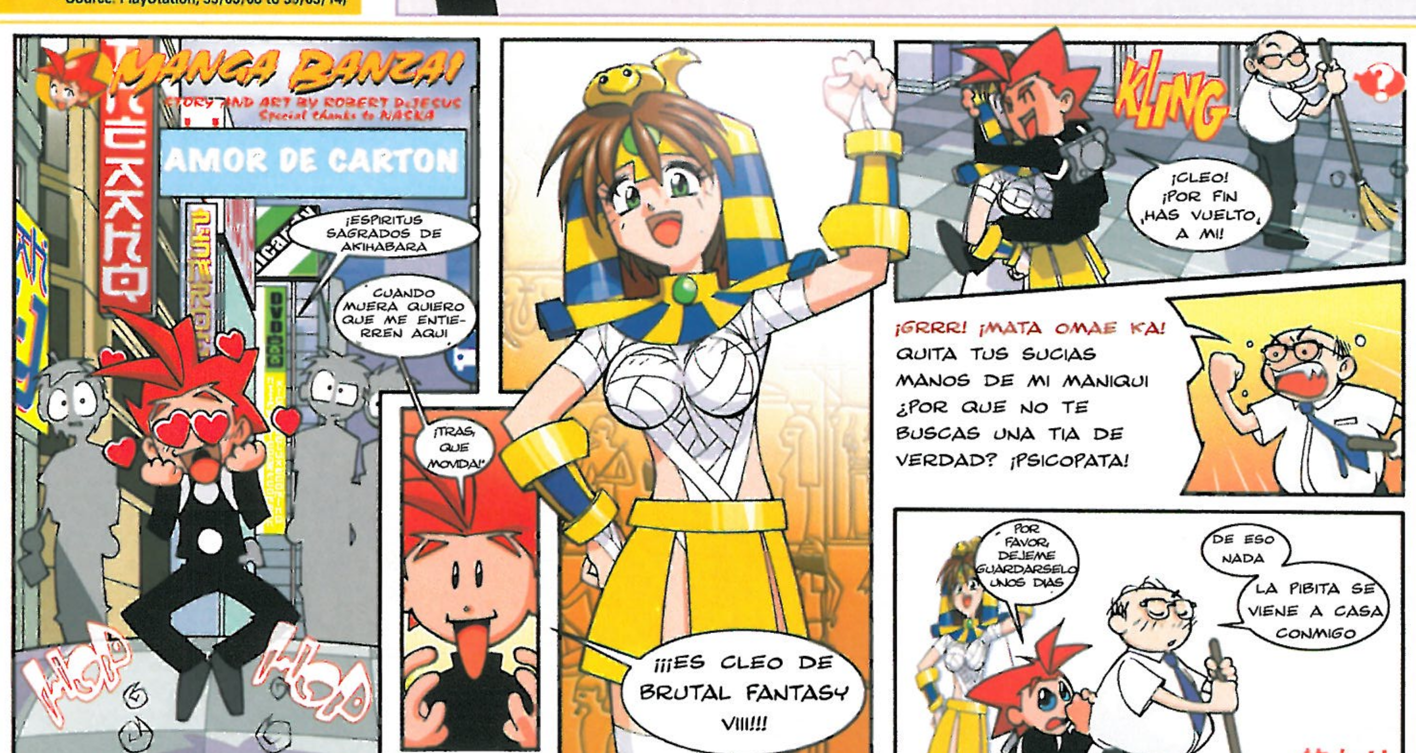
Hua-Kin y lo mejor del mes

GRANDIA

Este mes ha estado bastante movidito. En primer lugar Rival Schools 2 que ha llegado a las tiendas, pero lo más interesante ha sido que el ambiente se está llenando de juegos de Rol. El más interesante que he tenido la oportunidad de probar ha sido Grandia, un juego que salió hace mucho tiempo para Saturn y que a mi personalmente me encanta.



▲ *Grandia* ya fue un buen juego en Saturn, en Play Station será aún mejor.



RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

No podrás gritar...



Siempre ha habido juegos que se han basado en películas de cine, pues bien dentro de poco podremos disfrutar de algunos títulos en nuestra PlayStation basados en algunas de las películas más taquilleras. Según lo que nos ha comentado la empresa Dimension films hay muchas licencias en trámite que seguramente acaben convirtiéndose en juegos para Play, entre los más rumoreados están Rambo, Thumbellina y las conocidas Scream, incluyendo a la recién anunciada Scream 3. Lo que se desconoce totalmente es el nombre de la empresa que desarrollará los juegos basados en estas películas, solo el tiempo lo dirá.



▲ Esperemos que no haya que salir corriendo de la habitación al poner Scream 3 en nuestra Play...

Namco se apunta a la moda, PlayStation 2

Cuanto más pasa el tiempo más se especula sobre los juegos que saldrán para la siguiente PlayStation de Sony. Entre que más os sonarán están Tekken 4, Gran Turismo 3 o Final Fantasy IX. Pues bien, aparte de estos hay otros dos que la gran Namco está cocinando en sus oficinas. El primero de ellos es Pac-Man, un juego de carreras que será similar, pero mucho mejor, que el conocido Mario Kart. El segundo es un juego de arcade con pistola de luz que estará basado en la película Arma Letal 4 (si, exacto la peli en la que sale Mel Gibson) el cual según tenemos entendido funcionará en una recreativa que usará una placa PlayStation 2. ¿Quién fue el desvergonzado que dijo que Namco solo sabe hacer Tekkens o Ridge Racers...?



▲ Lo que siempre habías querido, tu oportunidad de pegarle un par de tiros al pesado de Joe Pesci.

Primero PocketStation y ahora ¿CameraStation?

Parece que los jugadores Japoneses no tienen suficiente con el PocketStation de Sony (algo raro si tenemos en cuenta que es casi imposible hacerse con uno). Pues bien, según tenemos entendido, Sony está desarrollando un dispositivo que permitiría hacer una foto para almacenarla en el PocketStation; sería muy parecida a la Game Boy Camera de Nintendo. El dispositivo aparecerá a finales de año y seguramente venga con un aparatito para poder imprimir las imágenes en forma de pegatinas. ¿Servirá también para poner nuestras caras a los personajes de un juego?.



▲ Ojalá que el aparato para sacar fotos no pese demasiado, por que la verdad es que el PocketStation es tan pequeño que cabe en el bolsillo de un pantalón vaquero. ¿Estás preparado?, di PA TA TA...

Toshinden vuelve con toda su fuerza

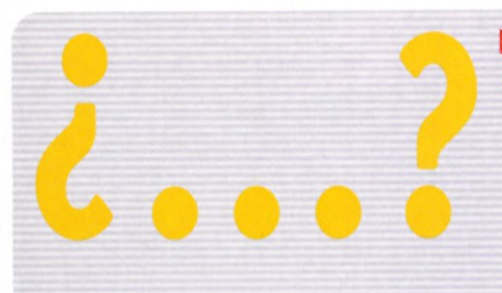
Es muy posible que todos vosotros hayáis probado alguna vez en la vida el juego que salió hace ya cuatro años en 1995, su nombre era Battle Arena Toshinden y era uno de los primeros juegos de lucha de PlayStation. Está claro que el juego ha pasado de moda, no hay más que recordar lo malo que era el control o lo lento que se movían esos gráficos sin texturas. Pues bien, según tenemos entendido TamSoft de Japón (lôs creadores originales de la serie) están pensado llevar el proyecto a la PlayStation 2. De todas formas a finales de año tienen pensado sacar Toshinden 4 para la PlayStation actual.



▲ Toshinden tiene pensado reaparecer en la siguiente consola de Sony con más fuerza que nunca.

El planeta de los simios...

Seguro que recordáis la película El planeta de los simios, un futuro insólito en el que los simios dominaban sobre la faz de la tierra usando a los humanos como animales de compañía. Lo increíble es que Fox Interactive está pensando llevar a la gran pantalla (la de la PlayStation) esta singular película. Lo que no se sabe por ahora es si el juego será de plataformas, aventura, rol o acción. Seguro que habrá que pedirle a Charton Heston que nos eche una mano para hacer la guía estratégica. ¿Estás preparado para luchar contra el Dr. Zaius, Urko y sus secuaces?



Desde que entró en Namco, Motomi Katayama ha ido ascendiendo rápidamente hasta convertirse en Productor General dentro del departamento de Investigación y Desarrollo. De esta manera se convirtió en el responsable de Ridge Racer Type 4 al igual que fue el encargado de títulos anteriores como Rage Racer.



Katayama-san a pesar de ser un hombre muy ocupado siempre dispone de un par de minutos para hablarnos de R4.

PSM. ¿Cuánto tiempo les ha llevado el desarrollo de Ridge Racer Type 4?.

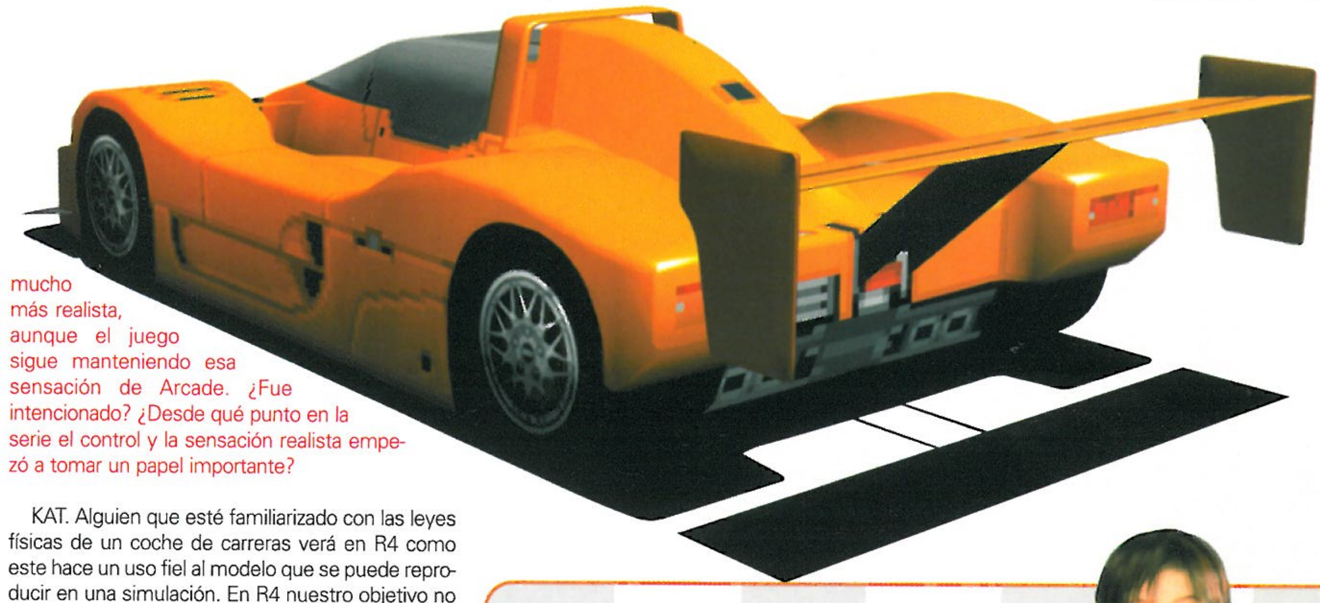
¿Cuántas personas estaban trabajando en este proyecto?

KAT. Para crear R4 hemos necesitado un año y medio, siendo un total de 30 personas en el equipo principal de desarrollo.

PSM. ¿En que aprecias que R4 es diferente a los anteriores juegos Ridge Racer? ¿Y los parecidos?

KAT. Sinceramente creo que el juego es completamente diferente en todos los aspectos. Por ejemplo los controles, la inteligencia de los coches enemigos, el nivel progresivo del juego y los conceptos gráficos y musicales que se han usado, todos son nuevos. Lo que sí hemos intentado en toda la serie Ridge Racer es mantener la sensación de velocidad al máximo. De esta forma el jugador podrá sentir esta velocidad en su propia piel.

PSM. El sistema de cálculos físicos ha cambiado radicalmente si tomamos como referencia al primer Ridge Racer. En R4 el manejo de los coches es



mucho más realista, aunque el juego sigue manteniendo esa sensación de Arcade. ¿Fue intencionado? ¿Desde qué punto en la serie el control y la sensación realista empezó a tomar un papel importante?

KAT. Alguien que esté familiarizado con las leyes físicas de un coche de carreras verá en R4 como este hace un uso fiel al modelo que se puede reproducir en una simulación. En R4 nuestro objetivo no fue el de recrear las leyes físicas de un coche real, lo que intentamos fue llevar las leyes físicas reales más allá del mundo real para que el jugador se sintiese a manos de un coche de carreras capaz de alcanzar las velocidades más increíbles. De esta manera si se podría decir que fue intencionado pues nuestra intención principal ha sido la de crear una sensación de manejo muy al estilo Arcade. De esta forma cualquier persona, sea cual sea su edad, podrá meterse en coches profesionales que de otra manera sería imposible manejar sin tener que ser un genio. Estoy totalmente convencido que este es el elemento principal que sitúa R4 a otro nivel de los demás juegos de carreras. Y si tengo oportunidad de tomar parte en otro juego Ridge Racer haré lo posible por que estas leyes físicas se mantengan.

PSM. ¿Cuál fue el mayor reto a la hora de crear R4? ¿Y cómo pudisteis superarlos?

KAT. Todo el juego fue un reto, sobre todo por que nuestro objetivo principal era hacer que R4 se convirtiera en el mejor juego de carreras.

PSM. ¿Qué mejoras que no pudisteis añadir a R4 por limitaciones de tiempo o de tecnología te hubiera gustado añadir a R4? ¿Aparecerán estas mejoras en el siguiente Ridge Racer?

KAT. Estoy plenamente satisfecho en todos los aspectos posibles, exceptuando algunos pequeños, muy pequeños detalles. Lo siento pero no puedo comentar nada sobre el siguiente Ridge Racer por ahora.

PSM. El modo Grand Prix es una novedad muy interesante. Las intersecciones que se producen en la línea general ayudan a hacer que el jugador se sienta protagonista. ¿Será esta idea usada o mejorada en futuros Ridge Racer? ¿Crees que otros juegos de carreras usarán esta misma idea?

KAT. Ridge Racer a pesar de ser una serie, siempre se ha diseñado a partir de conceptos totalmente diferentes. Por ejemplo, Rage Racer fue creado para ser una representación austera y muy adelan-

PSM: ¿De donde sacasteis a Reiko Nagase (la chica de Ridge Racer)? Ha estado en todos los Ridge Racer, pero parece que juega un rol muy importante en este R4.

KAT. Hicimos que debutara en Rage Racer. Y en R4 es la chica oficial (echar un vistazo a sus datos personales).



REIKO NAGASE

Reiko Nagase, que estuvo en el anterior título Rage Racer, ha vuelto en esta nueva entrega para participar en el Real Racing Root's 99

DATOS ▸▸▸

Nombre: Reiko Nagase
Fecha de nacimiento: 14 de Febrero de 1975
Lugar de nacimiento: Tokyo, Japón.
Peso / Altura:
Tipo de sangre: A
Habilidades especiales: Nadar y Tocar la guitarra
Hobbies: Conducir coches y practicar deportes acuáticos.
Comidas favoritas: Sopa de Minestrone, Peras y Patatas fritas
Juegos Favoritos: Pac-Man y Smash Court Tennis
Actividades en su tiempo libre: Ir de compras y llevar a su perro Ricky de paseo.
Sueño: Ser un cosmonauta.



tada de lo que es una experiencia de carreras real. En contraste a esto, el concepto principal de R4 ha sido el de llevar las sensaciones de un conductor profesional a la consola. De esta forma al observar los vídeos de cada uno de los títulos se puede notar una gran diferencia entre cada uno de ellos, siendo la idea principal la de dar a los jugadores ideas innovadoras. Para mantener esto tendremos que buscar nuevas ideas para cada uno de los juegos. A lo que no puedo responderte es si los demás juegos usarán esta idea, realmente no lo sé.

PSM. Ya que Ridge Racer Type 4 ha sido uno de los primeros juegos en aprovechar el PocketStation, ¿qué aplicaciones crees que puede tener en general para el presente o futuro?

KAT. En R4, los jugadores pueden coleccionar muchísimos coches diferentes dependiendo de sus habilidades como conductor. Esto significa que cada jugador tendrá su propia colección de coches. El PocketStation permite a los jugadores intercambiar los coches sin tener que estar frente a la televisión con la consola conectada.

En mi opinión el PocketStation tiene mucho potencial a la hora de llevar los juegos más allá de la propia consola, haciendo que la gente pueda intercambiar, charlar o jugar entre ellos. Me gustaría desarrollar algún juego para el PocketStation, algo que esté más lejos del juego de televisión.

PSM. Namco siempre nos ha llamado la atención con los nuevos periféricos que desarrolla para sus juegos, tales como el Negcon, Guncon y el recién aparecido Jogcon. ¿Crees que el Jogcon, con su volante con force feedback (fuerza producida por unos motores que reproducen la sensación real de tensión y empuje) llegará de forma masiva a España? ¿Te gusta a ti? ¿Lo encuentras efectivo?

KAT. El Jogcon según tengo entendido llegará con el juego en una caja de edición especial. Hasta donde yo sé no puedo predecir si llegará o no a España. A mí personalmente me gusta bastante porque el Jogcon permite mejorar el control, dando mayor realismo al juego.

Cuando usas el Jogcon puedes sentir como los motores "tiran" del volante al igual que si estuvieras manejando un coche real (esto significa que no se trata de simples motores con vibración como el Dual Shock). Aparte de esto puedes sentir la vibración de las colisiones, etc. En mi opinión es un aparato ideal para mejorar los tiempos, ya que su sistema de control analógico permite dirigir el coche con mucha más precisión que con otro periférico, y de paso romper algún que otro récord.

PSM. En tu opinión, ¿cuál es el mejor coche del juego y cuál es el más divertido?

KAT. Al haber tantos coches la verdad es que la pregunta resulta difícil, no puedo elegir uno solo por que hay muchos que son buenísimos. Aunque personalmente, me quedo con "SUPERNOVA" de Derrape -Age Solo como el más divertido. Si coges este coche y lo llevas a las pistas más rápidas te das cuenta que estás a manos de un verdadero diablo y eso es algo que me encanta.

PSM. ¿Cuál es la pista que más te gusta?

KAT. Heaven and Hell. Me gusta esta pista porque para tomas las curvas con precisión y a medida que aprendes a conducir por ella tus habilidades como conductor mejoran. Creo que tiene la mejor combinación de curvas y

esquinas (siendo el nivel de dificultad bastante elevado).

PSM. ¿Se inspiraron los diseñadores de los coches en vehículos reales? Si es así, ¿en cuales? ¿Porqué Namco decidió incluir coches creados por ellos mismos?

KAT. Aunque es posible que nuestros diseñadores estuvieran influenciados de alguna manera subconsciente, intentamos hacer que los coches no tuvieran ningún parecido con los coches reales. Las casas de diseño de coches tienen sus propias historias, por esta razón si hubiéramos usado coches reales no podríamos haber creado el "mundo" que queríamos dar en este R4 a los jugadores. Como he mencionado antes las series Ridge Racer se centran más en el Arcade que en la simulación; por esta razón si hubiéramos usado coches reales tendríamos que habernos ajustado a sus características reales o el consumidor se hubiera visto decepcionado.

PSM. ¿Te gustan otros juegos de carreras? Si es así, ¿qué es lo que más te gusta de cada uno de ellos?

KAT. Honestamente tengo que decir que no soy un "jugador" por que me gusta más desarrollar juegos que usarlos.

Recientemente he tenido la oportunidad de jugar a la versión de PC de Colin McRae Rally y me he enganchado. Los gráficos son muy buenos y la voz del ayudante es una idea fantástica.

PSM. ¿Hacia donde crees que van los juegos de carreras? R4 ha llevado el género a un nuevo nivel. ¿Cuál crees que será el siguiente paso?

KAT. Tanto la música o las películas pueden ser calificadas por categorías, aunque en mi opinión los juegos de carreras pueden dividirse en diferentes géneros. No puedo decir nada sobre el siguiente juego de carreras de Namco, excepto asegurar que nunca harán algo que se pueda catalogar como "una simple continuación.

PSM. ¿Hay algún plan de lanzar un Ridge Racer para PlayStation 2?

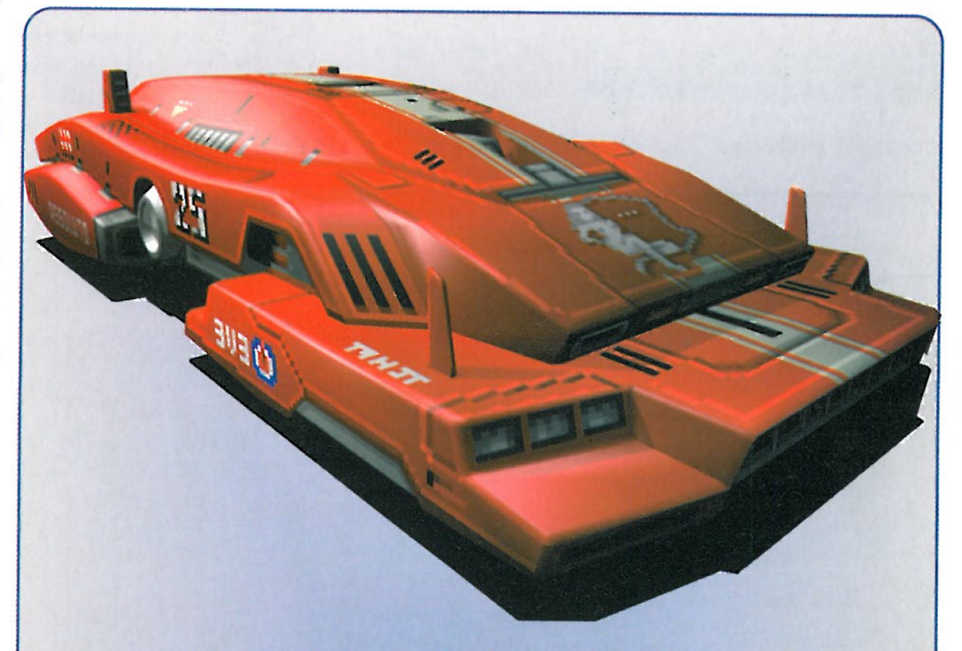
KAT. Por ahora no hemos anunciado ningún plan al respecto.

PSM. ¿Qué podría hacer Sony con la PlayStation 2 para permitiros crear los mejores juegos de carreras?

KAT. Por su puesto los gráficos podrían ser aún mejores que los de R4.

Podríamos añadir las condiciones medioambientales de temperatura o humedad.

Un juego de carreras que contase con esta tecnología podría aprovechar todas las capacidades técnicas de la PlayStation 2 para mejorar la sensación de conducción y conseguir los efectos más reales jamás vistos.



PSM. Por último, ¿hay algún secreto en R4 que puedas compartir con nosotros? Algo que pueda ayudar a la gente.

KAT. El modo especial (Extra Trial) aparecerá al terminar el modo Real Racing Roots 99. De esta manera el jugador podrá conseguir el coche Diablo si le gana en una batalla mano a mano. El coche que salga depende de la combinación que haya realizado al elegir el coche de derrape o agarre con una u otra casa, habiendo un total de 16 coches (4 físicamente iguales).

Nota: El jugador no podrá participar con un coche en una carrera aunque termine el Real Racing Roots 99 si no lo registra en el garaje.



COMETA VOLADORA

En la pista "Heaven and Hell" aprieta los botones de dirección a la izquierda, derecha, derecha y derecha mientras se produce la cuenta atrás y aparecerá una cometa que saldrá rápidamente volando para guiar al conductor. Aunque la verdad es que es un poco difícil alcanzar a la cometa; si lo consigues podrás ganar consiguiendo un tiempo de 1,12 minutos.

INCUBADORA

Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.



La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE





NÚMERO 30 YA A LA VENTA



EN EL CD:

RIDGE RACER TYPE 4, GEX 3D: DEEP COVER GECKO, R-TYPE DELTA, ACTUA ICE HOCKEY, T'AI FU Y MÁS...

1 jugador

Distribuidor Por confirmar
Desarrollador Capcom

Fecha de salida A finales de año
Tipo Supervivencia

Resident Evil: Nemesis

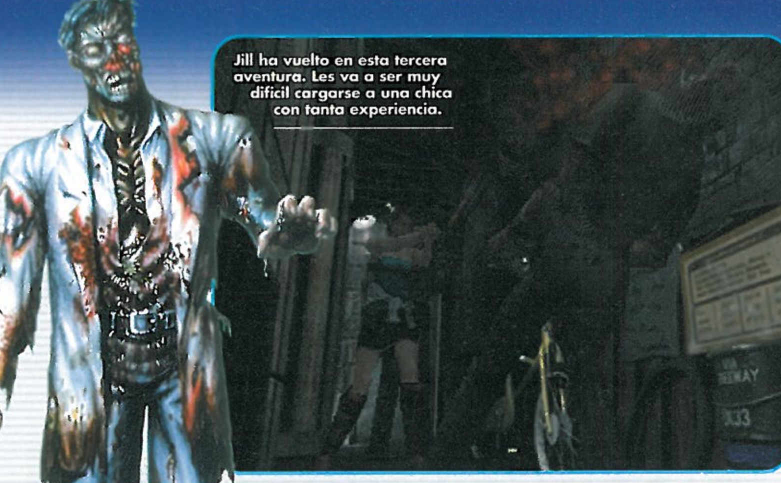
¡OH NO¡, los zombies han vuelto. ¡¡¡MAMA!!!



Lo hemos conseguido, PSM se ha hecho con las primeras imágenes oficiales de lo que será la "tercera" entrega de la serie Resident Evil. Como podréis observar tiene una pinta alucinante. En esta nueva entrega se ha mejorado el motor gráfico para conseguir personajes más reales mediante el uso de un mayor número de polígonos. Otro detalle muy importante es que los escenarios parecen estar renderizados en alta resolución al ofrecer un mayor número de detalles.

La historia de este "Nemesis", por lo que sabemos, se centrará en nuestra querida Jill Valentine del primer *RE*. Esto significa que la historia empieza justo 24 horas antes de lo que sucede en RE2 y que termina 24 horas despues de Resident Evil 2...

Ir preparaos para la mayor aventura del milenio.

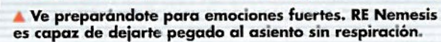


Jill ha vuelto en esta tercera aventura. Les va a ser muy difícil cargarse a una chica con tanta experiencia.



¿Recuerdas en el primer RE en el que los perros rompen las ventanas?.





▲ Ve preparándote para emociones fuertes. RE Nemesis es capaz de dejarte pegado al asiento sin respiración.



▲ Los escenarios han sido cuidados con toda clase de detalles. Posiblemente estén hechos en alta resolución.

Legado de Terror

Capcom siempre nos ha dejado impactados son sus juegos.



▲ El primer RE dejó a millones de personas con el miedo en el cuerpo.



▲ *RE2* fue la consagraci;on de la saga.



Esta es la mejor parte del juego, los tiroteos a muerte con los zombies.

PLAYSTATION ESPECIAL LUCHA



EN EL CD:

TEKKENS 3 Y 2, DEAD OR ALIVE, RIVAL SCHOOLS, BLOODY ROAR Y MÁS

1 jugador

Distribuidor Sony C.E.
Desarrollador Sony C.E.

Fecha de salida Agosto
Tipo Musical

Un Jammer Lammy

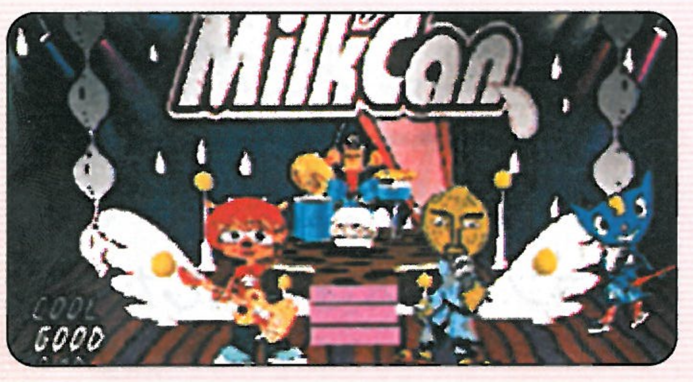
La estrella de la guitarra



▲ Por ahora lo que sabemos es que habrá varios personajes nuevos en esta aventura de Lammy, aquí tenéis algunos de los más importantes.



▲ Parece que este Bombero Dálmata está dispuesto a hacer de las suyas para no dejarnos llegar a tiempo al concierto. Ayúdale a apagar el incendio y asunto arreglado.



◀ Si miras atentamente verás a Katy a la derecha de la imagen. La verdad es que no hace mucho más en el juego.



▲ El departamento contra incendios va a tener mucho trabajo con la pizzería que está ardiendo.



Seguro que muchos de vosotros aún no habéis olvidado a Parappa The Rapper y sus andanzas como rapero. Pues bien, para su continuación Sony ha dedicido cambiar de protagonista y ahora tendremos la oportunidad de manejar a Lammy, la guitarrista de moda de un pequeño grupo de rock que intenta abrirse paso en el mundo de la música. Contaremos con la ayuda de algunos viejos y nuevos amigos, tales como Katy la Gata que ha dejado a Parappa para unirse a tu grupo o la de Chop Chop Maestro Cebollino.

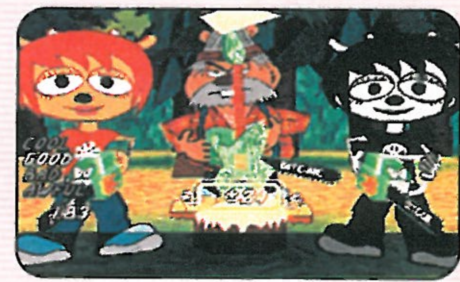
Los sueños por el concierto del día siguiente te sumen en una terrible pesadilla... ¡Oh no!, va a empezar el concierto y se te ha caído la guitarra al entrar en lo que tu pensabas era el servicio... Todo el mundo te mira, estás en pleno escenario y no sabes que hacer. Tranquila el gran Maestro Cebollino será tu guía en este mundo de la música, aunque no tengas guitarra, si te concentras podrás tocar con lo que quieras, desde una manguera hasta un bebé... Dojo Casino, todo está en tu mente, no tienes nada que perder...

A los que ya conocen a Parappa les resultará familiar ver como en esta continuación tendremos que manejar a Lammy a lo largo de las diferentes zonas de juego, pero para los que no saben como funciona... Básicamente, tu oponente cantará una canción la cual tendrás que repetir (vamos como en el Simón) al ritmo de la partitura que va apareciendo en la parte superior de la pantalla. Para hacer esto contaremos con los botones de siempre más el L1 y el R1. A medida que toquemos la guitarra habrá un medidor que nos indicará lo bien o lo mal que lo estamos haciendo, de esta forma si llegamos a la peor puntuación no podremos superar la pantalla y habrá que repetirla.

Lo más importante en esta continuación es que Sony ha hecho verdaderos esfuerzos por buscar diferentes géneros de música para este título, así pues disfrutaremos de los estilos más variados, dance, rock, heavy, blues, etc. Otra gran novedad añadida en esta continuación es que podremos jugar a dobles en modo cooperativo o uno contra otro, de esta manera el juego no se limitará a un jugador y podremos pasarlo bien compitiendo con nuestros amigos en un duelo de guitarra.

Pero no creáis que el juego va dirigido a expertos "pulsadores", pues cuenta con varios modos de juego (como el modo fácil) en los que podréis practicar poco a poco hasta mejorar vuestras habilidades, aunque no podréis ni ver el final del juego ni guardar la partida.





▲ En el modo dos jugadores el segundo participante será una copia de Lammy pero en blanco y negro.



▲ Cathy la cuidadora de niños es uno de los personajes más extraños creados por los de Sony para este Um Jammer Lammy... Más raro imposible.

Dino Crisis

Capcom cambia los zombies por DINOSAURIOS



▲ Regina siempre permanece en contacto con su equipo.

◀ Si esto no os quita la respiración, iros preparando para horas y horas de acción, disparos y ... mordiscos.

▲ Aquí Regina tendrá que aprenderse bien el mapa para conseguir los objetivos.

Desde hace unos meses hemos oído rumores y comentarios sobre la nueva creación de Shenji Mukami, el creador del mítico Resident Evil... En este nuevo título lo que principalmente llama la atención es que no habrá ni un solo zombie, ahora tendremos que vérnoslas con dinosaurios de varios metros de altura capaces de arrancarnos un brazo de un mordisco. Como para darles un besito...

Dino Crisis nos introducirá en un mundo completamente distinto. El profesor Kirk decidió ir a la isla Idis para continuar sus experimentos, su objetivo era encontrar una fuente de energía ilimitada. Desafortunadamente, Kirk se juntó con la gente equivocada; ellos querían usar sus conocimientos para desarrollar un arma devastadora, algo que fuera mucho más mortífero que una "simple" bomba atómica... Los problemas comienzan cuando por un error los experimentos de Kirk crean un portal en el tiempo que une nuestra época con la prehistoria. ¿Será la isla Idis un nuevo Jurassic Park?

El tiempo pasa, nadie recibe respuestas desde la pequeña isla Idis, mucha gente de las altas esferas está preocupada por lo que haya sucedido en la isla. Por esta razón te es encomendada la misión de encontrar al profesor Kirk y averiguar que es lo que ha sucedido para que las comunicaciones se hayan perdido. Lo malo de la historia es que la hermosa, tranquila y apacible isla ha sido tomada por aquellos que dominaron la tierra hace millones de años, por esta razón tu primer objetivo será el de hacer que se extingan, por segunda vez...

Nuestra tarea no va a ser nada fácil, tendremos que agudizar el ingenio al máximo para no caer bajo el fuerte peso de las garras de los inteligentes Velocirraptores o los demoledores Tirannosaurus Rex, si te tocan estás muerto. Los desarrolladores de RE han creado un nuevo género de acción catalogable como "escapa o muere", esto significa que habrá muchas ocasiones en las que salir "por patas" para no servir de cena a algún hambriento dinosaurio.

Como ya habréis visto, en Dino Crisis la protagonista de la aventura será una mujer llamada Regina. A pesar de todo los programadores han intentado crear un personaje varonil, fuerte y con carácter capaz de atraer tanto a mujeres como a hombres. Sin embargo, por el momento no sabemos si el juego seguirá la línea de los Resident Evil que permiten jugar con otros personajes una vez hemos terminado la aventura con el protagonista de la historia.

En Dino Crisis, y muy al estilo de Parasite Eve, podremos mejorar las armas. Otro cambio es que nuestra vida será muy limitada (al igual que en la realidad) con lo cual si recibimos un golpe fuerte nos saldrá sangre "una vez" y si nos vuelven a golpear moriremos irremediablemente. De esta manera la idea de "escapa o muere" cobra más sentido pues no podremos estar expuestos a más de uno o dos golpes.

Otra gran mejora que hemos visto en la beta es que los sistemas de control han evolucionado notablemente. Ahora podremos correr entre dos dinosaurios, esquivar sus golpes o caminar hacia atrás mientras seguimos disparando a dos velocirraptores que nos atacan de frente.

Estamos ante uno de los mejores (casi se podría decir que "el mejor") juego del año. Capcom con Dino Crisis deja claro que es capaz de crear nuevos géneros de juego a partir de sus predecesores. Acción, disparos, dinosaurios y cientos de armas que combinar. ¿Alguien da más?.

El equipo

Al igual que en *Resident Evil 1* formarás parte de un equipo de élite. Contando a Regina sois un total de tres personas. Tu, el especialista en ordenadores y el especialista en misiones Gale.
En cualquier caso, serás tú el único que se ocupe de explorar la zona, los demás trabajan desde la base de operaciones (que listillos que son).



▲ Habrá muchas ocasiones en las que te encontrarás a otros miembros del equipo que te pedirán que consigas un objeto o que resuelvas una situación en concreto.



▲ Gale, es el típico machote. Mantendrá la compostura y el tono de voz ante cualquier muerto.



▲ Un poco más adelante te encontrarás esta habitación. Tendrás que volver a ella en más de una ocasión para saber cuales son los objetivos de tu misión.



▲ Al principio al no disponer de buenas armas tendrás que correr y correr para evitar no ser devorada por algún dinosaurio glotón.



▲ A pesar de lo inteligentes que son, los dinosaurios no son invencibles. Aunque te recomendamos que solo luches con ellos cuando sea exclusivamente necesario. Al igual que en RE la vida y la munición son limitadas.



◀ Una gran novedad respecto a los Resident Evil es que podremos disparar mientras caminamos hacia delante o hacia atrás. Y si nos vemos muy atrapados podremos apretar el R2 para girar 180 grados y salir corriendo.



▲ ¡SOCORRO! ¡Un monstruo grande y feo intenta morderme mamá!... Os recomendamos que conservéis la calma.

▲ Toca esa banda láser y pasarás a la historia como la primera mujer que fue capaz de dividirse en diez trocitos...

▲ ¡Sorpresa! Y eso que no es tu cumpleaños, eso sí, se nos olvidó envolverte el Velocirraptor. Como puedes imaginar los dinosaurios aparecerán en cualquier lado, incluso debajo del agua.

¡Qué dolor!

Si te parecía que los Velocirraptores podían ser peligrosos ve preparándote para los Tirannosaurus Rex y su blanca dentadura. Si te atrapan se acabó el juego.





▲ Nada mejor para empezar la aventura que correr los 100 metros lisos en menos de 5 segundos. Con un entrenamiento tan duro como este seguro que bates todos los récords mundiales de velocidad.



▲ ¡Dios mío!. ¿Podrás tu solita contra todos estos animalitos?, que pena que se te olvidara llevar unos pescaditos en el bolsillo...



SOBREVIVE AL HORROR

Capcom fue la verdadera creadora del género de supervivencia y horror. Todo empezó con *Resident Evil*, un juego en el que lo importante no era matar a todos los enemigos, al igual que en su sucesor *RE 2*. Ahora llega **Dino Crisis** el primer juego de Capcom en el que lo verdaderamente importante es mantenerte con vida, ya sea corriendo o esquivando a tus enemigos.



Con Resident Evil empezó este género de terror y acción. Lo importante no era matarlos a todos, sino sobrevivir.



En Resident Evil 2 la mejora fue notable. Más miedo, cientos de escenas de terror y unos gráficos e historia realmente impresionantes.



Dino Crisis continúa la tradición con mejores gráficos y enemigos más inteligentes. Seguro que con este nuevo juego de Capcom saltarás (y no de alegría) en más de una ocasión... ¿Sobrevivirás al horror?.



Los velocirraptores son criaturas extremadamente inteligentes, más vale que no las subestimes.

¡Velocirraptores!

Ya incluso desde el principio tendremos que vernos las caras con estos **Velocirraptores**.

Primero lucharemos contra uno solo, más adelante contra dos, tres e incluso cuatro y la verdad es que no os es tarea fácil. Sobre todo por que son rápidos como el rayo y hacen **MUCHO daño**.



Si lo único que tienes en tus manos es una pistola más vale que te olvides de él o será como lanzar piedras contra una pared de hormigón. Sal corriendo e intenta... SOBREVIVIR.



Con el sistema de control de Dino Crisis te será bastante fácil esquivar a estos Velocirraptores mientras sales corriendo. El problema es que habrá ocasiones en las que tendrás que evitar a dos o más a la vez y si el mordisco de uno duele, imagínate cuatro...

¿Terror?, no. ¡MIEDO!

Seguro que más de uno de vosotros tuvo pesadillas con Resident Evil... Pues bien, iros preparando para dormir pensando en dinosaurios...



¡Corre, corre por tu vida!. Este tipo de escenas son las que a uno le hacen subir la adrenalina.



Seguro que aunque no hayas jugado nunca te darás cuenta que esto no es buena señal...



Será mejor que no te quedes atrapado en una esquina al intentar escapar o servirás como menú del día.



Si un Velocirraptor te tira podrás defenderte dándole patadas desde el suelo, eso sí, más vale que después salgas corriendo o parecerás una ensaladilla rusa.



La Protagonista

Regina, la protagonista en Dino Crisis, podría situarse como la siguiente estrella de los videojuegos. Está claro que no tiene tantas "curvas" como Lara Croft, pero los tiempos pasan y las modas con él. Capcom ha decidido buscar un personaje que pudiera gustar a ambos sexos. Si lo pensáis bien os daréis cuenta que esta mujer tiene más valor que ninguna otra, sobre todo si tenemos en cuenta que es capaz de escapar de los T-Rex como si nada...

Verdadera acción 3D

Al contrario que en la serie *Resident Evil*, que usaban fondos prerrenderizados, en **Dino Crisis** todas y cada una de las habitaciones han sido diseñadas con un novedoso motor ***3D*** en el que tanto las paredes como los cristales podrán caer bajo el peso de algún malicioso dinosaurio.



El nivel de detalle alcanzado con el motor tridimensional que ha usado Capcom para realizar Dino Crisis es capaz de sorprender a cualquiera, sobretodo si tenemos en cuenta que todo se mueve a 25 fps.



El nivel de interactividad que se consigue al usar un escenario tridimensional supera todo lo que hemos podido ver hasta la fecha. Verlo para creerlo.

Regina

Al contrario que en los anteriores Resident Evil, en Dino Crisis sólo podremos manejar a un personaje. Su nombre es Regina y es miembro de un equipo de fuerzas especiales cuya misión será rescatar al profesor Kirk.



▲ Su fuerte determinación le permitirá cumplir su misión a pesar de estar rodeada de enormes dinosaurios y bestias prehistóricas.



▲ Quién sabe, es posible que la protagonista de Dino Crisis gane más popularidad que nuestra querida Lara.



▲ No hay muchas personas que sean capaces de enfrentarse contra un T-Rex cara a cara.



▲ Si tienes buena puntería podrás eliminar a los dinosaurios de un tiro en la cabeza.



▲ Al igual que los zombis, los dinosaurios intentarán sujetarte para que les sirvas de merienda.

▼ Los compañeros de Regina serán quienes nos ayuden en nuestra misión diciendonos los nuevos objetivos a cumplir.



▼ ¿Que es esto?, por lo visto hemos hecho saltar la alarma y posiblemente tengamos un par de dinosaurios a nuestra espalda. ¿Alguien se atreve a mirar?



▲ Hay muchas ocasiones en las que tendrás que mantener a raya a varios enemigos mientras intentas escapar.



▲ Ten por seguro que no habrá tiempo para pedirle un autógrafo a este simpático y agradable T-Rex.



Por lo visto esta nueva locura de los desarrolladores de Capcom va a estar repleta de escenas sangrientas y terroríficas.



No apto para cardiacos

Si con Residen Evil ya sufrimos algún que otro sobresalto, intentad haceros una idea de lo que será ver como un Velocirraptor nos salta a la yugular.



▲ Momentos como este probablemente le causen algún que otro ataque al corazón a más de uno, sobre todo si tenemos en cuenta que la habitación parecia completamente vacia...



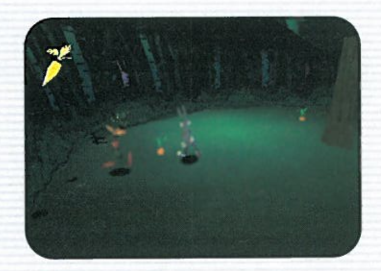
▲ Aquí tenemos otro de esos momentos clásicos en un buen juego de terror, acción y dinosaurios. En más de una ocasión tendremos que salir corriendo para no ser devorado.



▲ No sufras. Si te ves acorralado siempre te quedará la posibilidad de soltar el mando y salir corriendo a pedirle ayuda a tu mama...

Bugs Buny lost in time

Que hay de nuevo viejo



▲ El pato Robin Lucas nos las hará pasar canutas. Consigue las zanahorias y pasa de el.



Todos sabemos que Bugs Bunny es algo despistadillo, pero lo que a nadie se le podía ocurrir es lo que le va a suceder a este héroe de la Warner.

En su camino a Albuquerque, Bugs Bunny, tropieza con una máquina del tiempo, en la cual queda atrapado al activarla (accidentalmente por supuesto). Sus problemas no han hecho más que empezar será transportado al limbo y tendrá que hacer uso de la máquina del tiempo para acceder a cada una de las eras de la humanidad para encontrar el camino de vuelta a su época, una tarea nada sencilla si tenemos en cuenta que hay un total de 22 niveles y que en cada uno de ellos estarán enemigos de la talla de Merlín, Marvin el marciano, el pato Lucas y muchos otros más que no descansarán hasta ver como sale la fatídica frase "Game Over".

Infogrames es la encargada de traernos este prometedor juego de plataformas y puzzles en el que tendremos que tomar el papel del conocido Bugs Bunny. Pero eso no es todo amigos, pues podremos vernos cara a cara con algunos enemigos, tales como Marvin el Marciano (muy ávido a dejarte frito con su arma láser) o el furioso Barba Roja que no descansará hasta ver como nuestro barco se hunde en las profundidades del océano.

Lo más interesante de este título va a ser la gran interactividad con la que el protagonista ha sido dotado, pudiendo realizar más de 20 acciones diferentes como saltar, correr, mover una caja de sitio, planear con las orejas o zambullirse en un agujero en el suelo para salvar un obstáculo. Todo esto servirá para obligarnos a "pensar" en la forma correcta de resolver uno de los tantos puzzles que encontraremos en el mapeado del juego. Pero la acción no se centra solo en mover cajas o saltar de aquí para allá, también tendremos que dar alguna que otra patada a los enemigos que nos persigan, aunque siempre podremos optar por usar un mazo o una pelota.

Uno de los aspectos que más llama la atención es el motor gráfico que han creado para este título, pues reproduce bastante fielmente la sensación de

▲ Elmer no podría faltar. Por lo visto ha dejado la escopeta recortada por esta prehistórica lanza.



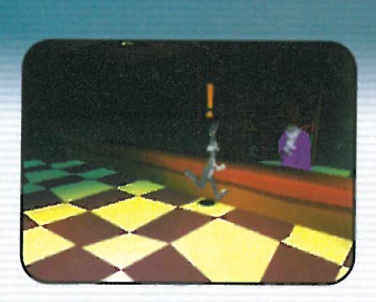
▲ Quitarse de encima a un marciano con un felpudo en la cabeza no es tarea fácil. Más vale que te apliques.



▲ Para eliminar a los jefes de cada zona hay que usar algo más que la fuerza.



▲ La energía de Bugs se determina por la cantidad de zanahorias que le quede.



▲ **Cuando aparezca el simbolo de admiración podremos apretar el botón de acción para saber más.**

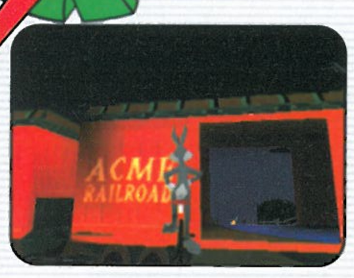


▲ **El modo alta resolución ofrece una calidad y nitidez gráfica increíble.**

"dibujo animado" sin olvidar la gran ventaja que tiene el manejarse en un mundo totalmente tridimensional en el que podremos saltar sobre un puente, subir por una cadena para alcanzar una zona oculta o hundirnos en la tierra para evitar una valla o un obstáculo demasiado alto para nosotros.

En algunos sentidos recuerda al desarrollo de la serie "Crash Bandicout" ya que en algunas fases tendremos que luchar contra el reloj para conseguir habilidades y objetos secretos. Otro parecido es que podremos manejar varios vehículos, tales como un coche, una moto, un tándem e incluso una cabra que tendremos que conseguir en la zona de la granja. La novedad más interesante es que en algunos niveles podremos cambiar de vehiculo para evitar un obstáculo o un enemigo, seguro que opinaréis como nosotros que no hay nada mejor para quitarse a un molesto enemigo que lanzarle una cabra con malas pulgas. Pero no esperéis el típico juego en el que los personajes se mueven de forma lineal pues a medida que avancemos en este juego descubriremos como los enemigos cada vez son más inteligentes, predicen nuestros movimientos o nos atacan más rápidamente. Todo ello sin olvidar que a medida que progresemos aprenderemos nuevos movimientos sin los cuales nos será imposible eliminar a algunos de los personajes finales. Aunque tranquilos, porque tendremos la ayuda de algunos animales como el dinosaurio, el cocodrilo o el pterodáctilo sin los cuales no podríamos salvar algunos de los obstáculos más difíciles de este juego.

Estamos ante un título bastante interesante y divertido que gustará principalmente a los pequeños (y no tan pequeños) de la casa. ¿Estáis preparados para meteros en la piel de este simpático y loco personaje de los Looney Tunes?



▲ **La bicicleta será uno de los cinco vehículos que podremos manejar, el problema será encontrarla a tiempo.**



▲ **Este simpático dinosaurio nos servirá para poder acceder a las zonas más complicadas del mapeado.**



▲ **La fase de los piratas supondrá un verdadero reto para cualquiera. Piensa rápido o no saldrás nunca.**

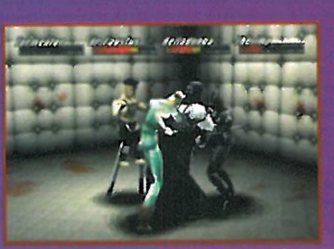


1-4 jugador 1x

Distribuidor Nadie
Desarrollador Paradox-virgin
Fecha de salida Nunca
Tipo Beat'em up

Thrill Kill

Un juego que no verá nunca la luz...



▲ No es justo, mientras uno sujeta el otro golpea y el tercero mira... Lo peor es que el que se lleva las tortas eres tu.

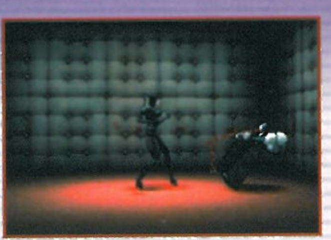
Todos hemos oído hablar del afamado Thrill Kill, un título que hace unos meses fue vetado por la gran EA en Estados Unidos por motivos "morales", pues no querían que este juego se vinculase a su imagen de empresa, lo que nos parece muy lógico, cada cual actúa según sus principios. Pues bien, como en PSM sabemos que muchos de vosotros no habéis tenido conocimiento alguno de este juego y los que si lo tenéis os gustaría saber algo de él, nos hemos visto en la obligación de haceros una Preview del que sin duda es, el juego más violento y sangriento de la historia...y el que menos historia tendrá, ya que no saldrá nunca a la venta.

Muchos guerreros son los que han escapado, cada uno tenia sus propias convicciones para ganar, nadie buscaba el honor, solo querían sentir como sus contrincantes caían bajo el propio peso de sus rodillas sin saber como es que habían perdido la cabeza... Todos buscaban, la victoria... (Algo así como los Inmortales pero a lo bestia).

Las peleas tienen lugar en los sitios más comunes: la cárcel, un water, la red de alcantarillado o la habitación de un loquero. El problema a la hora de luchar es que tendremos que enfrentarnos contra otros tres avezados luchadores. Nuestra misión no consistirá en quitarles la vida, el objetivo será el de conseguir dar el mayor número de golpes a nuestros contrincantes; el que lo consiga será iluminado con la furia del guerrero. Si uno de tus enemigos recibe este momentáneo "don" tu misión será la de salir por patas antes de que te coja, pues si te toca te enganchará con uno de los múltiples ataques finales y te desmembrará, explotará, cortará la cabeza o partirá en trocitos. Y ten por seguro que primero antes que nada irán a por ti.

Gráficamente no es ninguna maravilla, los polígonos abundan, los efectos de luz se suelen limitar a unos destellos de color azul o rojo (dependiendo si impactan o no). Sin embargo los escenarios (a pesar de ser pequeños) son realmente impresionantes, sobre todo por los detalles y tonalidades usadas.

Está claro que nunca podremos disfrutar de un juego tan divertido y sangriento como este (sobre todo si las leyes contra los juegos violentos se aplican) pero lo que está claro es que un título como Thrill Kill no podía pasar desapercibido, seguro que cuando salga Wu-Tang de Activision os daréis cuenta de lo que podría haber sido este fantástico juego de golpes, roturas y descoyuntamientos.



▲ Cuando uno alcanza el máximo de energía podrá destruir al primer contrincante que agarre, en este caso te ha tocado.



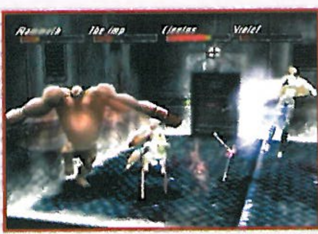
▲ Tres contra uno, ¡Qué injusticia!. No hay nada mejor que quitarse a tres de un plumazo con uno de los múltiples golpes especiales.



▲ Adivina lo que está haciendo Belladonna... Seguro que te llevas un susto.



▲ Nada puede detener a este Mammoth y sus poderosas patas. Parece que Dr.Faustus ha aprendido a volar...



▲ Mammoth y sus brazos de nuevo. Un giro y a volar, salvo que te agaches claro...



▲ La batalla comienza. Cuatro luchadores, un ring y un destino, sobrevivir...



▲ Seguramente por este tipo de escenas Thrill Kill nunca llegará a las calles. Definitivamente más violento que todos los Mortal Kombat juntos.



▲ Ahora seguro que ya sabes lo que hacia Belladonna. ¿Qué dolor, eh?



▲ Seguro que con Wu-Tang podremos disfrutar de estos mano a mano con cuatro jugadores.

Algunos de los guerreros

TORMENTOR. Un oscuro guerrero capaz de guillotinar a cualquiera de sus contrincantes con un suave y rápido movimiento de su cadena de acero. Tiene debilidad por las roturas de cuello y demás golpes. Su especialidad es la de lanzar a los enemigos contra la pared mediante el uso de sus puños de energía. Por la noche le gusta vestir de sado, con suje y braguis.

DR. FAUSTUS. Un neurocirujano reprimido que para pasar el rato se dedica a desmembrar a los que se encuentra por la calle con su bisturí. Siempre lleva una máscara para tapar su deformado careto y le encanta romper piernas y cuellos. Su especialidad será la de hacerte la vida imposible y de paso matarte alguna que otra vez.

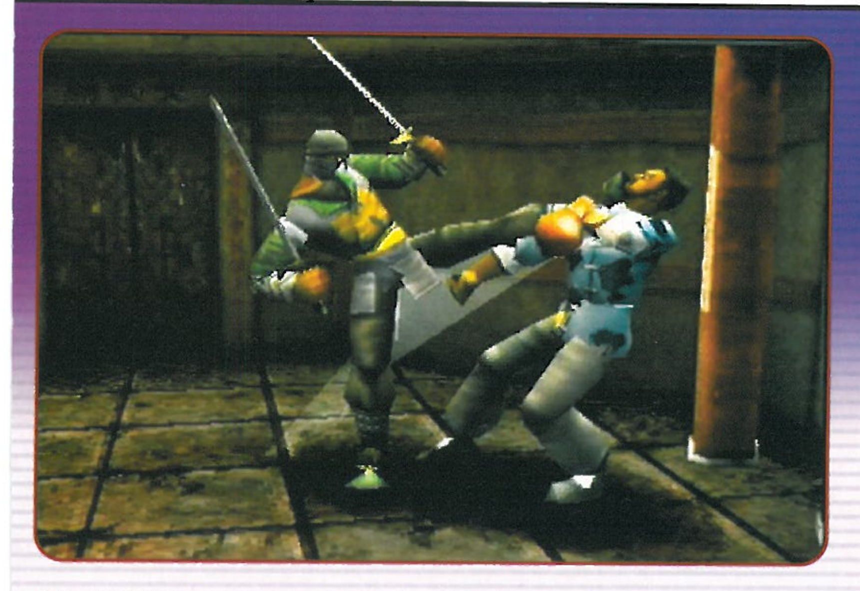
BELLADONNA. Una encantadora mujer que siempre va de tigresa o de sado. Nunca sale de casa sin su pincho eléctrico de tamaño familiar. Disfruta introduciendo su palo eléctrico por lugares poco recomendables y le encanta aplastar cocos al ritmo de sus zapatos de tacón.

VIOLET. Un mimo poco corriente que las mata callando. Al igual que los demás usa un estilo de lucha libre muy particular. Más vale que si lo ves por la calle le eches unas monedas o dará buena cuenta de ti.

MAMMOTH. La más extraña y grande de las criaturas del juego. Con sus enormes brazos es capaz de lanzar a sus enemigos a cientos de metros de altura. Su único punto débil es que es tremendamente lento, aunque lo mejor será que no te confíes o dará buena cuenta de tus miembros.

CLEETUS. Su baja estatura lo trastornó tanto que decidió comprarse unos zancos para compensar su tamaño. Desde entonces ha dedicado su vida a la exterminación de aquellos que sean más altos que él. Su especialidad consiste en una serie de volteretas cuya finalidad es introducirte los zancos por el hueco más cercano...

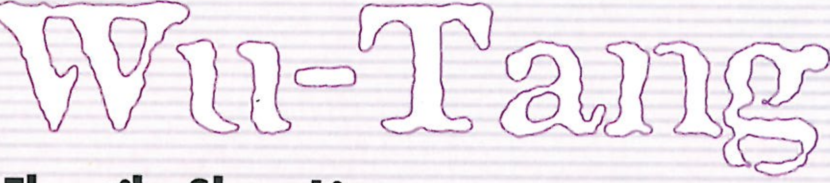
THE IMP. Experto come piernas y brazos capaz de desmembrarte a la primera de cambio. Con la ayuda de la pierna que lleva siempre consigo es capaz de patearte la cara sin tener que mover las piernas (las suyas). Altamente peligroso y nada saludable, si lo ves echa a correr.



▲ La velocidad a la que se mueve este ninja es increíble, no hay más que observar la estela que dejan sus patadas para darse buena cuenta de ello.



▲ Si golpeas a tu oponente y se está protegiendo saltarán partículas de otro color para indicarte que no le estás haciendo ningún daño.



Wu-Tang

El estilo Shao-Lin

Hasta la fecha no se sabe mucho sobre este nuevo título de Activision, tan solo se conocen detalles como que las batallas se desarrollarán en un mano a mano con cuatro luchadores, los cuales tendrán que pelear por sus vidas. En términos generales seguirá un desarrollo casi idéntico al del desaparecido Thrill Kill.

Hay otros detalles que se desconocen, como por ejemplo si el juego tendrá alguna relación con el grupo de música americano llamado Wu-Tang Clan, sobretodo si tenemos en cuenta que la consola "PlayStation" ha aparecido en una o dos de sus canciones del último álbum.

Lo que sí os podemos asegurar es que el juego saldrá a la calle gracias a Activision y más concretamente a la labor de Proein en España, eso sí, los pequeños tendrán que abstenerse de jugar a este título pues seguramente salga con "Solo para mayores de 18 años", algo que se mire como se mire es bastante comprensible.



▲ En los combates podremos usar toda clase de movimientos y combos, desde patadas hasta sutilescortes con nuestras espadas.

► Este es uno de los pocos escenarios que hemos podido probar, como podréis observar parece algún tipo de templo Shao-Lin.



▲ Lo más interesante, y complicado, es que podremos luchar contra otros tres amigos usando el Multi-Tap.

► Si señor, un pequeño ajuste y sería clavadito a una tortuga ninja...



► ¿Quién demonios será el peluquero de esta luchadora?...



1 jugador · 1 x CD

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Psygnosis
Fecha de salida Agosto
Tipo Aventura / Plataformas

Kingsley

El reino de las Frutas está siendo atacado

Algo no marcha bien en el adorable y tranquilo Reino de las Frutas. El malvado, perverso y retorcido mago Custard ha robado el gran libro mágico y está dispuesto a usar sus conocimientos para atacar a la realeza. Por suerte para todos hay algo que se entromete entre el mago y el reino, un pequeño héroe de gran corazón llamado Kingsley, la aventura no ha hecho más que comenzar.



Habrá ocasiones en las que tendremos ue usar el modo de vista en primera ersona para localizar las trampas o nemigos que nos esperan.

Kingsley, un pequeño zorro con escudo y espada será el encargado de llevarnos a un mundo de magia y fantasía en el que nuestro principal objetivo será el de destruir los planes del malévolo mago Custard.

Para cumplir la misión contaremos con la ayuda de los cientos de objetos especiales que encontraremos a lo largo de este prometedor juego de plataformas que ha desarrollado Psygnosis.

Pero no todo será "saltar y golpear", también habrá un extenso repertorio de personajes (casi un total de 50) con los que tendremos que charlar para deshacer los planes del poderoso mago. De esta forma Kingsley se convierte en un juego de aventura y acción en el que habrá que usar algo más que la fuerza para cumplir nuestro objetivo. De esta manera poco a poco iremos descubriendo alguno de los cinco devastadores hechizos que se esconden a lo largo y ancho de las cuatro villas del reino.

El desarrollo de Kingsley entremezcla los elementos más clásicos de los juegos de plataformas con algunos toques de aventura y rol; de esta forma tendremos que buscar cofres, conseguir monedas, saltar entre barriles, esquivar cangrejos o saltar de plataforma en plataforma mientras intentamos esquivar alguna de las muchas trampas que se activan a nuestro paso.

Gráficamente Kignsley promete sorprender con un motor capaz de hacer que los gráficos tridimensionales parezcan verdaderos dibujos animados.

Por ahora desconocemos muchos elementos de este nuevo juego de Psygnosis pero estamos seguros que calará hondo en los amantes de los juegos de plataformas. El próximo mes os contaremos mucho más sobre las aventuras de este intrépido zorro.



¡Espabila!

Como habrás adivinado ese barril te aplastará si no saltas a tiempo.

Tendrás que coordinar los movimientos para no caer al agua.

Al igual que en otros muchos juegos de plataformas tendrás que mover algunos objetos para llegar más alto.





En Kingsley tendremos que hablar con más de veinte personajes diferentes para poder resolver los puzzles que encontremos a nuestro paso.



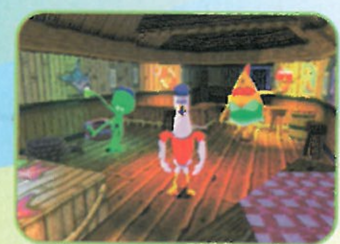
Lluvia, niebla o fuego sólo son algunos de los efectos que podremos encontrar a lo largo de nuestra aventura.



Como habrás adivinado estos dos son los malos de la película, tu labor será impedir que lleven a cabo sus maléficos planes.



Tendrás que pelear para ir avanzando en el juego, para lo cual dispondrás de 5 hechizos mágicos y 2 clases de armas diferentes.



Realmente hace falta mucha imaginación para crear unos personajes tan absurdos como estos...





◄ Según parece el abuelo ha vuelto a perder su dentadura. Tendrás que hacer lo posible para que la recupere sin que se entere de que el pato se la robó.

Una aventura diferente



Muy pocos de vosotros no habréis visto, al menos una vez, alguno de los capítulos de estos dibujos animados que han estado echando en la tele últimamente. De hecho, estoy seguro que más de uno se habrá pensado lo de ir a ver la película que estrenaron hace unos meses. Pues bien, si eres un "fan" de Rugrats o al menos te gusta la serie de dibujos, estás ante un lanzamiento que no debes dejar pasar de largo.



◄ Tommy y Chuky están listos para una de las aventuras más peligrosas y emocionantes de su infancia.

Rugrats, es un título diseñado tanto para los niños como para gente de mediana edad que desea pasar un buen rato metiéndose en la piel de un niño, trasteando con los objetos de la casa, lanzando los juguetes por toda la habitación y sobre todo, curioseando por todas y cada una de las habitaciones de la casa. Esto hace que sea un juego muy difícil de encasillar en aventura, plataformas o puzzles ya que la empresa que ha desarrollado este juego ha intentado recrear las aventuras de Tommy, Chuky o la loca de Angélica con todos los ingredientes que podemos encontrar en los capítulos animados de la serie. Es por esto que aparte de cuidar el desarrollo del juego, THQ ha intentado recrear todos y cada uno de los personajes con el mayor parecido posible a los de la serie, pues ya sabréis que muy pocos juegos son capaces de representar en tres dimensiones un dibujo animado. De esta forma podremos ver los pelos alborotados de Chucky o la cara de malvada de Angélica al igual que lo haríamos viendo un capítulo de televisión. Pero eso no es todo puesto que aparte de los personajes los escenarios juegan un papel muy importante que no puede pasar desapercibido. Esto significa que podremos interactuar con el escenario al igual que lo hacen en la serie animada, así es como Chuky o Tommy podrán coger una caja para llegar más alto, subirse a un taburete o coger una pelota y lanzarla con todas sus fuerzas al otro extremo de la habitación (aunque la verdad es que no llegará a más de unos palmos de nuestros pies...).

Para que os hagáis una idea de cómo se desarrolla el juego os diré que, al principio en Rugrats, nuestra aventura nos meterá en el pellejo de Tommy, el cual tendrá que apañarselas para caminar por toda la casa y poder acceder a los niveles y subjuegos de Rugrats. De esta



▲ Cuando nos encontremos en el parque podremos montar en los muñecos para divertirnos un rato.



▲ Este pato con dentadura parece dispuesto a raptar a Chucky. Tu tendrás que impedírselo.

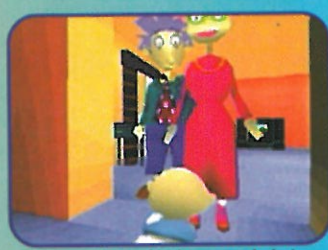


▲ Montado en nuestro simpático perro tendremos que perseguir a este pato con dentadura para salvar a Chucky.





▲ Como véis Tommy sabe apañárselas para montar en su perro favorito y cabalgar a toda velocidad.



▲ Que pareja tan bonita, como habrás adivinado estos son los padres de Tommy.



▲ Tommy y sus amigos te volverán loco. Ve preparando grandes dosis de paciencia o acabarás de los nervios.



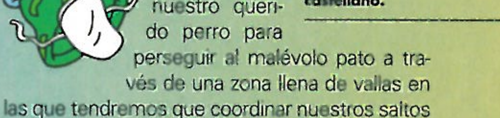
▲ Este pato será el encargado de volvernos loco en el nivel de la dentadura del abuelo.

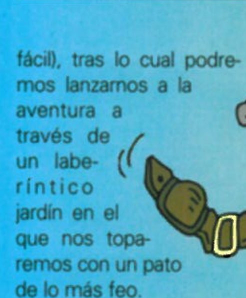


▲ Podremos recoger cualquier objeto del suelo y lanzarlo con todas nuestra fuerzas (que no es mucha).

forma si entramos al servicio y seleccionamos la dentadura del abuelo que está tirada en el suelo entraremos en uno de los subjuegos de dificultad normal.

Esta fase se caracteriza por que al principio estaremos encerrados en la típica "jaulita" de plástico azul para niños, lo cual nos obligará a pensar como salir (algo rematadamente





▲ En el mini juego de cazar las galletas tendrás que ser más rápido que tu hermana mayor o se las comerá todas.

fácil), tras lo cual podremos lanzarnos a la aventura a través de un laberíntico jardín en el que nos toparemos con un pato de lo más feo.

Más adelante (al salir del laberinto) veremos como el pato se hace con la dentadura del abuelo y se dispone a huir con Chucky como "rehén" (vamos que el pobre Chucky acaba montado en el pato loco sin saber como). Así en la siguiente fase tendremos que montar sobre nuestro querido perro para perseguir al malévolo pato a través de una zona llena de vallas en las que tendremos que coordinar nuestros saltos para no perder la poca vida (representada en forma de biberón) que tenemos.

En definitiva y para que lo entendáis mejor, Rugrats, se divide en muchas fases en las que los puzzles se entremezclan con muchas escenas en las que tendremos que saltar y correr para poder terminar con todos y cada uno de los niveles de este entretenido, pero nada serio, juego.



▲ Aquí es donde empezaremos uno de los niveles de dificultad media. Tranquilos el juego estará traducido y doblado al castellano.



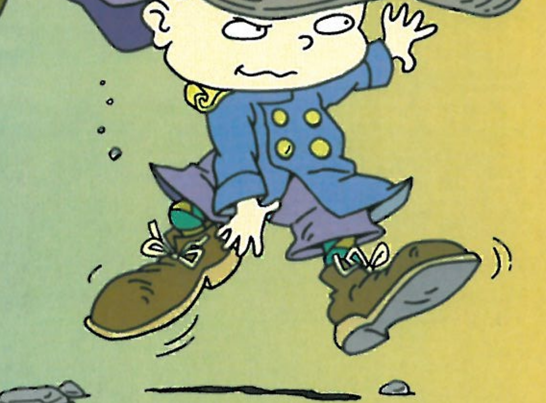
▲ ¡Salta Tommy!, tendrás que hacerte con todos los huevos de pascua que ha escondido tu hermana en casa.



▲ En el mini golf podrás demostrar tus habilidades contra otros tres jugadores.



▲ Otro de los mini juegos. Aquí tu objetivo es el de reunir todas las monedas que ha escondido tu hermana.



Desde TODOS los ángulos

El nuevo sistema de vistas de Namco nos permitirá contemplar planos nunca vistos hasta la fecha en un simulador de PlayStation. Ahora los PCs no serán los únicos en tener un verdadero simulador de vuelo.


▲ Visto desde arriba este bombardero Delta-wing se parece al B-58 Hustler.


▲ A uno se le queda la piel de gallina con escenas como esta...


▲ Podrás mirar a las seis con esta vista trasera. Que bonita ciudad...


▲ El sistema de iluminación de *AC3* es totalmente sorprendente.

ACE COMBAT 3: Electrosphere

Ve ajustándote los vaqueros, esta vez no puedes fallar.

Ha pasado bastante tiempo desde que el famoso Ace Combat 2 saliera en PlayStation. Las tecnologías avanzan y los programadores aprenden a sacarle mayor partido a su hardware. Por esta razón estamos aquí, para mostraros la última locura de Namco, Ace Combat 3: Electrosphere.

En *Ace Combat 2* todas las misiones se realizaban sobre territorios pequeños en los que no se podía salir a "explorar". Esto en AC3 ha cambiado con la inclusión de un sistema que intenta introducirnos en un "nuevo mundo". Este mundo tiene muchas diferencias respecto al nuestro sobre todo por que se desarrolla en un futuro. De esta forma los programadores de AC3 han tenido que idear paisajes y escenarios futuristas que le den al jugador la sensación de estar en un lugar totalmente diferente.

Otro gran cambio en el desarrollo de AC3 es que la estructura de las misiones ha sido alterada. En Ace Combat 2 solo teníamos dos tipos básicos de misiones: Alphaville y Bellisima. *AC3* introduce un sistema de misiones múltiples en las que la historia se desarrolla de diferentes maneras según completemos cada una de las misiones, de esta forma los jugadores serán los verdaderos protagonistas de la historia.

A pesar de todo estos sólo son algunos de los cambios que incluirá AC3, pues también contamos con encontrar la opción de poder mirar a los lados de la cabina (una opción que solo estaba en algunos simuladores de PC) para poder observar si hay enemigos u objetivos a los lados. De esta forma Namco apuesta por una mezcla de mayor diversión y realismo.

Por ahora no os podemos revelar más secretos de la tercera parte de un juego que seguramente sea la consagración de la saga. ¿Podréis esperar a que salga a la calle?.


▲ *Ace Combat 3* dispondrá de misiones diurnas y nocturnas.


▲ Cuando tengas un enemigo en el objetivo no lo dudes, ¡dispara!.

Más y más aviones

Estos bocetos os darán una idea del trabajo que se necesita para poder hacer que un simulador llegue a lo más alto. Como habréis visto no sólo se han usado aviones reales para su realización.


▲ El Eurofighter 2000, un proyecto que será realidad.


▲ ...y este es la evolución del F-18, el F-22 Stealth.


▲ Este curioso avión se basa el los últimos proyectos militares.

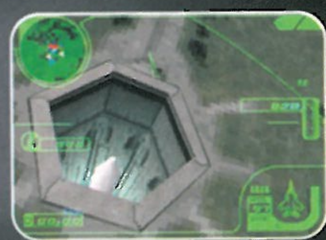

▲ Uno de nuestros viejos favoritos. El F-16 ha vuelto para este Ace Combat 3.

¡Menuda canasta!

Ace Combat 3: Electrosphere ofrece nuevos ángulos nunca vistos en un juego de PlayStation. Aquí tenéis una secuencia de como nos cargamos un silo de misiles en la base enemiga.


▲ Este es tu punto de salida IP (Initial Point). Tienes el tiempo justo para preparar las armas...

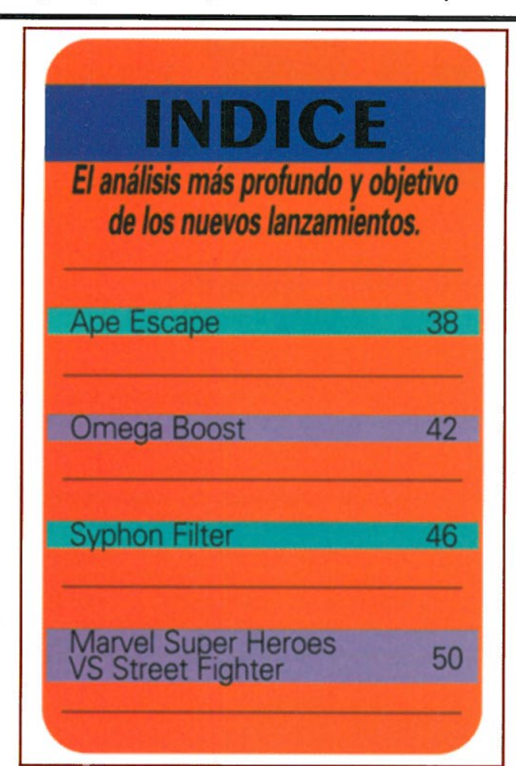

▲ Objetivo fijado, no pierdas el control, serenate y elimina a esos perros, por que si no lo haces tú lo harán ellos.


▲ ¡Si señor buen trabajo! Usa el modo de cámara de la bomba inteligente y observa como queda la base enemiga.

A EXAMEN

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuales merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.



INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.



Rompiendo esquemas, el estilo PSM.

Aquí te explicamos las puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones

0 - 4,5 Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tu.

4,5 - 6 Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.

6 - 8 Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.

8 - 9,9 Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.

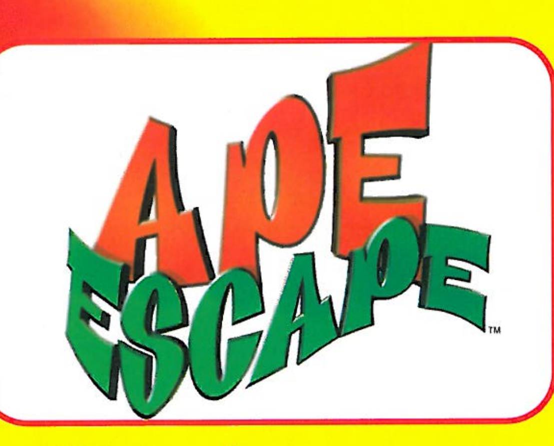
10 Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.



1 jugadores | 1x CD

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Sony CE

Fecha de salida Julio
Tipo Plataformas/Puzzles 3D



Una escapada muy mona

¿Qué pasaría si un pequeño y dulce mono blanco desarrollase su cortex cerebral más lejos de lo que es posible?, ¿Creéis que tomaría represalias contra los humanos que lo sacaron de su hábitat natural y lo encerraron en una cómoda, calentita y acogedora jaula?, pues bien, no se vosotros pero yo si lo haría, y este es exactamente el caso que nos acontece. Un mono blanco del zoo ha decidido que su tiempo de cautividad ha terminado, pues gracias a su elevado intelecto ha creado aparatos capaces de controlar a sus congéneres marrones. Y por si fuera poco se han apoderado de un nuevo invento experimental con el que han viajado a través del tiempo para dominar a los humanos mucho antes de que aparezcan sobre la faz de la tierra, vamos como en la peli del Planeta de los Simios...

Los monos al ataque

No tenemos ni idea de donde ha podido salir esta panda de monos, pero lo que si que sabemos es que hay que detener a su jefe antes de que sea demasiado tarde. Por eso en Ape´s Escape tendrás que ingeniártelas para atrapar a las 30 variedades de monos.



▲ Todos los problemas empiezan cuando este mono llamado Scepter recibe un extraño casco metálico que lo dota de un nivel de inteligencia sobrehumano.



▲ Scepter ayudará a los otros monos del Parque Monkey a escapar, todos están bajo su poder mental.



▲ Los monos celebran su escapada con un baile de lo más hortera, por muy listos que sean el ritmo lo tienen por los suelos. Seguro que cuando te vean se les acaban los bailes.



▲ Se harán con las armas a toda velocidad y harán todo lo que sea necesario para que no puedas atraparlos, más vale que te prepares para lo peor.





▲ Desde la habitación de control podremos teleportarnos a los diferentes niveles. En total hay 25 zonas repletas de monos, tu misión será la de hacer que vuelvan a su tiempo.



▲ La cámara cambia automáticamente cuando hay algo importante que ver, aunque en general tendrás que hacer uso del control digital para ajustarla a tu gusto.

Mono, ¡Te pillé!

De eso se trata, de atrapar monos. La red especial que te entrega el profesor sirve para teleportar de forma instantánea al mono a su verdadera zona de tiempo. No te hagas ilusiones por que te será bastante difícil atrapar a algunos de estos simios. El truco consiste en agazaparse para no llamar su atención y cuando los tengas a "huevo" haces un movimiento rápido con la palanca analógica de la derecha y asunto arreglado.



▲ En algunas ocasiones te resultará bastante complicado hacer que un mono caiga bajo el peso de tu red, tendrás que practicar bastante con el mando analógico hasta dominarlo a la perfección.



▲ ¡Ostras¡ No te puedes imaginar las sacudidas que mete el Dual Shock cuando consigues atrapar a un mono, se pone a vibrar como loco.



▲ Otra buena presa, cuantos menos monos queden más fácil será hacer que la rebelión llegue a su fin. Algún día los monos y los hombres podrán convivir en paz, pero hoy no es ese día...



▲ El profesor te dará consejos y nuevos inventos (el radar o el aparato de buceo) para que puedas terminar con éxito cada una de las misiones.



▲ Esta chica es la encargada de comunicarte la cantidad idónea de monos que tendrás que atrapar para limpiar el nivel. En general hay algunos monos extras que si los consigues te reportarán objetos y zonas especiales.

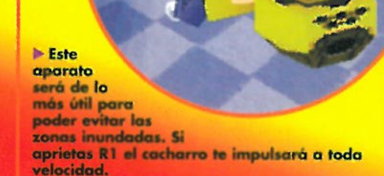


▲ En muchas ocasiones podrás encontrar aros dorados de monedas en los lugares más insólitos, si eres capaz de hacerte con ellos podrás acceder a zonas especiales. Consigue 10 y entrarás en el minijuego de esquí, con 20 un minijuego de boxeo y si son 40 accederás a un matamarcianos muy mono.

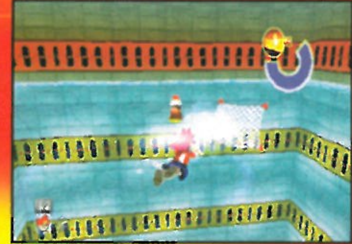
¡Al agua!



Los monos harán lo que sea para escapar, por esa razón tendrás que estar preparado para sumergirte a toda velocidad con el propulsor que te entregará el Profesor. Para lanzar la red que lleva internamente bastará con pulsar el R3.



▶ Este aparato será de lo más útil para poder evitar las zonas inundadas. Si aprietas R1 el cacharro te impulsará a toda velocidad.



▲ Antes de usar este objeto en campo abierto tendremos la oportunidad de probarlo en uno de los niveles de entrenamiento que ha diseñado el Profesor.



▲ Cuando te hayas hecho con los controles, atrapar a los monos submarinos será coser y cantar, un disparo y listo.

¡Atrápame ese mono!

La vida del personaje se representa con estas galletas

Con L2 cambiaremos la vista a primera persona

Puedes poner los objetos en cualquier botón.

▲ Algunos de los monos están en lugares prácticamente inaccesibles, aquí por ejemplo para llegar al risco tendremos que saltar encima del dinosaurio.

Lo primero que notaremos es que el desarrollo en algunos casos es parecido al del clásico Crash Bandicoot, sobre todo si tenemos en cuenta que a medida que avancemos iremos consiguiendo nuevas armas y que, al igual que en las aventuras de nuestro querido marsupial, tendremos que viajar a través del tiempo para salvar el mundo.

Hay un detalle que realmente nos ha llamado la atención y es que este juego va a ser el primer plataformas que SOLO funcionará si tenemos un mando analógico doble compatible Dual Shock, algo que realmente si se analiza con profundidad no es necesario. El pad digital queda relegado al control de la cámara, la cual en general no gira todo lo bien que nos gustaría. Con el mando analógico izquierdo manejaremos al personaje y con el derecho el arma que esté activada en ese momento. Los botones (cuadrado, circulo, etc.) sirven para activar uno de los cuatro objetos que se pueden llevar a la vez. Pero no os preocupéis, en cinco o seis minutos os haréis con los controles de este singular juego de caza.

Una vez nos introduzcamos en el juego veremos como lo de "atrapar monos" no es tan fácil. La primera dificultad con la que nos encontraremos es el medio, ya sabéis, las típicas cataratas, acantilados, dinosaurios, plantas carnívoras, etc. Y el segundo será el de atrapar a los dichosos monos, pues si no nos acercamos con cautela estos se alarmarán y saldrán despavoridos, ocultándose o atacándonos con su rayo paralizador, por esta razón habrá que agazaparse y seguirlos con mucha cautela para después sacar la red y teleportalos a su lugar de origen antes de que se produzcan más cambios en el continuo espacio-tiempo.

Para nuestra misión contaremos con muchos objetos, entre los cuales estará la típica e indispensable red, el sable láser al más puro estilo Luke Skywalker y algunos objetos adicionales como el Radar o el propulsor acuático. En muchas ocasiones habrá que buscar el objeto idóneo para poder encontrar o atrapar a un mono determinado, pues al igual que en otros juegos de este tipo en cada una de las fases de Ape's Escape habrá más monos de los que realmente nos piden, por lo que para poder terminar el juego "bien" tendremos que volver a las fases antiguas y atrapar a los monos descarriados.

Usa el Dual Shock

El sistema de control de Ape´s Escape es totalmente innovador. Siendo uno de los primeros que hace un uso práctico de la palanca derecha. Una vez aprendas a usar los controles verás lo fácil que es controlar a tu personaje.



▲ Stick Izquierdo: Correr - Bueno, la verdad es que esto lo dice todo. Según la fuerza que apliquemos al movimiento el personaje caminará con sigilo o saldrá corriendo, tu decides.



▲ Stick Derecho: Atacar - Según la dirección en la que movamos el Stick nuestro personaje usará el objeto que tengamos activado. Desde el sable láser hasta la red, todo lo controlaremos con esta palanca.





▲ Botón L3: Agacharse - Apretando el Stick (click) el personaje se agazapará en el suelo. Esta es la mejor manera de atrapar un mono sin que nos vea.



▲ Botón R3: Ocultarse - Esta acción es muy útil a la hora de acercarnos a un mono, ya que si no nos ocultamos este nos verá la cara y saldrá corriendo antes de que podamos atraparlo.

Herramientas atrapa-monos

Tras terminar un nivel el Profesor te entregará un nuevo invento. Cada uno de ellos tiene sus usos específicos que tendrás que aprender a usar con el stick analógico de la derecha de tu Dual Shock. De esta manera conseguiremos la Red, el Coche de Radio control, el Radar busca Monos, el Sable láser (Luke, usa la fuerza) y muchos más.



▲ La sala de entrenamiento está localizada en la sala de control principal. Desde aquí podrás acceder a zonas específicas en las que practicar el arte de la caza.



▲ El coche de Radio control es una pasada. Podrás controlar tu posición con el mando izquierdo y el del coche con el derecho, manejando personaje y coche a la vez.



▶ La Hélice te ayudará a volar a una altura determinada. Para activarlas tienes que hacer rotar 360º la palanca analógica de la derecha.

Gráficamente no es nada del otro mundo, simplemente cumple su misión, aunque en algunos casos el diseño de los personajes tendría que haber estado algo más trabajado. Lo que sí está muy bien conseguido son los escenarios, desde el efecto del agua hasta el cielo o la niebla. Por otro lado, el juego ha sido dotado de muchos destellos y toques visuales que le dan mayor uniformidad al aspecto general.

Lo realmente interesante de Ape's Escape es que han conseguido mezclar dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada.

En definitiva, estamos ante un juego bastante bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas. El único problema que se le puede achacar es que los antiguos usuarios de PlayStation que se niegan a abandonar su querido mando digital tendrán que adquirir un mando analógico Dual Shock o no podrán probar este interesante título de la factoría Sony.



GRAFICOS	7
Bien conseguidos pero demasiado poligonales	
MUSICA Y FX	8
El Stereo te permite identificar donde están los monos	
CONTROL	9
Domina los controles analógicos y podrás hacer lo que quieras.	
INNOVACION	8,5
Original mezcla de plataformas y puzzles	
JUGABILIDAD	8,5
Cuando más lo juegas más divertido es	

Interes: 1º. HORA | 1º. DIA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Muy divertido y original. El sistema de control analógico es perfecto. Dificultad muy progresiva.

▼ Al principio cuesta hacerse con los mandos. Solo se puede jugar si tienes un mando compatible Dual Shock. Los gráficos tendrían que estar un poco más trabajados.

PUNTUACIÓN FINAL:




OMEGA BOOST™
97
97A-II
SIENTE TODO EL PODER

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Pero los "verdaderos" problemas comienzan cuando Alpha Core decide tomar el control del experimento Timeshalft, un sistema de viajes en el tiempo...

La peor desgracia sucedió cuando consiguió viajar unos minutos antes de introducirse en la red mundial, ahora su existencia estaba asegurada, nada podía fallar, era un virus perfecto...


Los cañones de energía del enemigo de la segunda zona son capaces de destruirte en cuatro impactos.

Pero no todo estaba decidido, un amplio grupo de renegados se unieron para destruir a Alpha Core y entrar en la máquina del tiempo para destruir la tiranía tecnológica con la que había intentado dominar a los humanos, Omega Boost era la última esperanza de la humanidad...

Para los que no lo sepan aún, Omega Boost es la última locura del equipo responsable del magnífico Gran Turismo, por esta razón, y antes de que sigáis leyendo, tened en cuenta que estáis ante un juegazo del quince...

En Omega Boost seremos el piloto del mech del mismo nombre, un robot dotado de un sistema de conexión neuronal que reproduce los impulsos cerebrales de movimientos del piloto. Pero eso no es todo pues dispondremos de un cañón y un lanzamisiles capaz de detectar cualquier objetivo que pase


Para enfrentarte a algunos jefes tendrás que buscar sus puntos debiles o te será imposible eliminarlos.

por delante de nuestras narices. Y para defendernos dispondremos de un escudo que se recargará parcialmente tras cada zona. Dicha recarga no supondrá más del 15 o 20 por ciento del total de la energía que nos quede, por eso habrá que tener mucho cuidado de no recibir demasiados impactos o no dispondremos de suficiente energía como para poder terminar la siguiente fase con éxito.

Aparte del escudo protector, el propulsor gausiano, el cañón de partículas y el sistema de misiles con búsqueda automática, dispondremos de un ataque "especial" que conseguiremos tras superar el nivel 2 de piloto tras pasar la primera y segunda fase en un nivel B o superior. Dicho ataque consiste en una concentración masiva de energía en los propulsores y en el escudo tras lo cual seremos catapultados a toda velocidad para atravesar el escudo del enemigo o los enemigos. El problema de usar este ataque es que se recarga muy lentamente y desperdiciarlo con un enemigo "facilón" significará la perdida de la mejor y más devastadora arma del juego.

Una vez entremos en materia nos da-remos cuenta que cada una de las fases se subdivide a si misma en varios enemigos,


El propulsor es una herramienta muy eficaz para evitar a los enemigos pequeños.

algunos son escuadrones que nos asaltarán desde todas las direcciones y otros serán grandes naves enemigas capaces de eliminarnos del mapa en un abrir en cerrar de ojos, por esta razón nuestro principal objetivo en Omega Boost será el de buscar cada uno de los puntos débiles de los enemigos para poder eliminarlos sin que nos toquen.

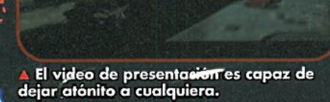
Cada una de las nuevas "zonas" del juego ha sido creada partiendo de elementos diferentes, de esta forma nunca encontraremos ningún enemigo igual a uno anterior, ya sea tanto en el aspecto gráfico como en el estratégico. Todos los enemigos tienen sus propios puntos débiles y fuertes, aunque la verdad es que no resulta fácil ni sabiéndolos al pie de la letra, es por eso que tendrás que estar ojo avizor ante cualquier ataque sorpresa, pues a pesar de ser un juego muy lineal hay ocasiones en las que sorprende al jugador más avezado.

El sistema de control del mech es bastante interesante, pues para poder eliminar a los enemigos dispondremos de un número

máximo de localizadores que se activarán al pasar cerca de la mira automática. Una vez estén marcados los objetivos bastará con apretar el cuadrado o la equis para que los misiles automáticos hagan blanco. Pero aquellos a quienes les gusta más eso de disparar a lo loco podrán activar el modo de vista interna presionando Select y disparando con el cañón de partículas a lo loco. Este modo es tremendamente efectivo contra enemigos con puntos débiles muy claros. Ciertamente lo más interesante de ponerse a eliminar a los enemigos con este método es que te lo pasas en grande.

El aspecto gráfico hace posible que uno se sienta a los mandos de un verdadero mech de combate, sobre todo cuando ves atónito como las chispas saltan al atacar a un enemigo de cerca con tu cañón de partículas, todo ello con efectos de reflejo metálico en la chapa del mech y en los enemigos. Pero lo que realmente supera todas las expectaciones son los estupendos efectos de los cientos de explosiones que veremos a lo largo y ancho de Omega Boost, siendo muy cercanos a los de las películas de ciencia-ficción, aunque eso sí, en tiempo real. Y por si fuera poco, el video de presentación, el cual dejaréis correr incluso si os habéis terminado el juego. Está claro que Polyphony Digital sabe perfectamente lo que se hace, consiguiendo, en el aspecto gráfico, algo próximo a una verdadera obra maestra.

Y por si fuera poco la música, una banda heavy-rock a todo volumen que te dejará pegado al asiento, vamos que si te la grabas y la pones como música en tu despertador lo entenderemos perfectamente. Y al igual que



▲ El video de presentación es capaz de dejar atónito a cualquiera.



▲ Una vez marcado el objetivo los misiles harán impacto de forma irremediable.



▲ Las batallas más interesantes se desarrollarán contra Mechs con nuestras mismas características.



La llave para convertirse en un amo del campo de batalla está en saber buscar, localizar y destruir a tus enemigos. En **Omega Boost** podrás demostrar lo que vales. *¿Estás preparado?*



▲ Destruir la estación espacial será una tarea muy facil comparada con lo que te espera más adelante. Prepara el propulsor para darles caña.



▲ La suerte está de tu parte pues si sabes alejarte de los enemigos pequeños podrás esquivar sus disparos sin ningún problema.



▲ Por mucho que se complique la batalla siempre podrás confiar en tus certeros y devastadores misiles. Aprende a usarlos y venceras.

la música, los efectos de sonido acompañan perfectamente cada uno de los efectos visuales de Omega Boost (explosiones, coches de metal, láseres y demás efectos) para dar una sensación muy próxima al que se siente en una película de ciencia-ficción.

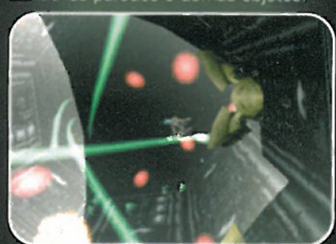
Está claro, Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.



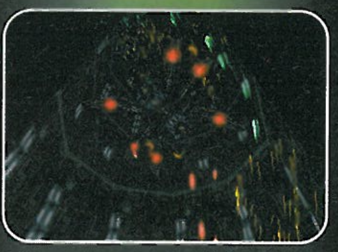
▲ Las repeticiones de cámara son la mejor manera de enseñarles a tus amigos lo bueno que eres.

En el tunel

Algunas de las batallas más interesantes sucederán dentro de estructuras como esta. Tuya será la labor de no chocar contra las paredes o demás objetos.



▲ Habrá ocasiones en las que nos volveremos literalmente locos. Aprende a usar el R1 para no perder el control de la situación o morirás irremediablemente.



▲ Este es el enemigo final de la quinta zona, para eliminarlo te recomendamos que no uses el ataque especial porque siempre muy pocas veces acertarás.



▲ No te asustes, estos misiles sólo darán en el blanco si eres tan lelo como para quedarte esperándolos. Otra opción es disparar con el cañon.



▲ Todo ha sido cuidado hasta el más ínfimo detalle. Observa los cuidados efectos de reflejo metálico y de humo en la parte trasera del Mech.



▲ No hay mejor que ver como tus enemigos caen desplomados sin poder hacer nada para remediarlo. El efecto de las llamas es impresionante.



▲ ¿Qué demonios será esto?. La diversidad de enemigos que encontrarás en Omega Boost te dejará tan atónito como a nosotros.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota
GRÁFICOS — Absolutamente increibles.	9,5
MÚSICA Y FX — La banda heavy - rock te dejará pegado al asiento.	9,5
CONTROL — Los mandos analógicos responden a la perfección.	9,5
INNOVACIÓN — Un nuevo e interesante enfoque de los Shoot'em up.	9
JUGABILIDAD — Te enganchará desde el principio.	10

Interes: 1ª HORA | 1º DÍA | 1º FIN SEMANA | 2º FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

Por fin un buen juego de Mechs. Gráficos alucinantes, música bestial y horas de juego. Perfecto uso del Dual Shock.

Requiere mucha práctica llegar al enemigo final en la fase número 10.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugadores | 1x | Distribuidor Sony CE | Desarrollador 989 Studios | Fecha de salida Julio | Tipo Acción/Aventura

Syphon Filter™

Sé un verdadero agente especial

Tienes una gran responsabilidad en tus manos y un enemigo que conoce perfectamente lo capaz que eres. ¡Cuidate mucho!



Utiliza bien los recursos que tienes a tu alcance para que pued defenderte sin que te las hagan pasar canutas, es un consejo de un colega castigado.

En las mismísimas profundidades de América Central un agente especial muere a manos de un grupo terrorista. Por suerte su muerte no es en vano, antes de morir el agente hizo saltar por los aires el laboratorio principal, un edificio en el que se estaba desarrollando una poderosa arma biológica. Días más tarde los agentes especiales Gabe Logan y su compañera Lian Xing tras numerosas investigaciones con el satélite hallan con una zona en Nepal que ha sido altamente contaminada, mucha gente está muriendo y nadie puede hacer nada para remediarlo.

Tras numerosas averiguaciones la Agencia Central de Inteligencia (CIA para los amigos) halla una estrecha relación entre estos sucesos y un grupo de terroristas liderado por Erich Rhoemer. Un equipo altamente sofisticado que está orquestando un plan con el que liberarían el virus Syphon Filter sobre Estados Unidos, más concretamente en la capital del estado, Washington D.C.

Pero por ahora nada está perdido, la agencia encarga la misión a Gabe Logan, un avezado agente con muchos años de experiencia en terrorismo, armas y explosivos. Solo el puede salvar a los Estados Unidos de una de las amenazas más peligrosas de la historia. A lo largo de su misión recibirá el apoyo del equipo de Defensa Biológica Central y de la encantadora y eficaz agente Lian Xing, la cual se mantendrá en continuo contacto con el mediante el radiotransmisor que lleva en el oído. El destino de miles de personas depende de la voluntad de un solo agente...

Siphon Filter es una aventura gráfica en tercera persona que entremezcla varios aspectos para crear una novedosa mezcla de acción y puzzles que se enriquece con la gran calidad del guión con el que 989 Studios ha dotado a este magnífico juego. Al empezar la aventura lo primero que notaremos es el gran realismo con el que ha sido dotado el juego, por ejemplo, si nos acercamos a un fuego moriremos irremediablemente como sucedería en la realidad. Pero esto no es todo pues a medida que juguemos notaremos que no tenemos "vida", lo que nos mantiene en pie frente a los disparos enemigos es un chaleco antibalas, el cual una vez destruido significará nuestra muerte segura al recibir uno o dos disparos normales, aunque tranquilos, estos aspectos "reales" sirven para darle mayor riqueza al juego, en vez de complicarlo como muchos de vosotros estareis pensando. Una de las ventajas de ser un verdadero agente especial es



Efectos como las explosiones muestran la espectacularidad del juego. Eso sí, como te pille una vas apañao majete...

Una de tus armas son los infrarojos o visión nocturna, sin duda, te facilitará mucho las cosas.

puntería una vez controlado a la perfección será una opción que no dejaréis de usar en ningún momento del juego.

En general al avanzar a lo largo de un nivel encontraremos los típicos terroristas "normales" cuya eliminación será sencilla si disponemos de munición. El problema se nos presentará cuando llegamos a un enemigo especial que use un chaleco antibalas, si a esto añadimos que en muchos casos tienen granadas (un arma mortífera si explota a corta o media distancia) nos daremos cuenta que estamos ante un reto. Por esta razón tendremos que pen-

que nuestra puntería y velocidad son óptimas, de esta forma realizaremos cosas que para un humano "normal" resultan impensables, tales como apuntar a un enemigo (de forma automática al presionar el R1) y mientras le disparamos, podremos correr, rodar por el suelo o salir corriendo de la zona peligrosa. El sistema automático de



▲ Las calles de la ciudad que por un momento parecen tranquilas pueden transformarse en un inatante en un auténtico infierno.

sar como eliminarlo, ya sea mediante el uso del rifle de largo alcance o con una granada correctamente lanzada. Esto significa que por regla general habrá que guardarse bajo la manga algo de munición de cada una de las armas disponibles o nos veremos en un gran aprieto a la hora de eliminar a uno de los tantos jefes y subjefes de Siphon Filter.

Lo que está claro es que estos jefes no son los únicos que pueden hacer verdadero daño, pues una vez encontremos el lanzagranadas o el rifle con mira óptica veremos que no resulta nada difícil quitarse de encima a algún molesto enemigo.

Por si fuera poco, aparte de la gran calidad de la acción y del desarrollo, Siphon Filter ha sido dotado con una amplísima variedad de localizaciones y misiones. De esta forma empezaremos nuestra aventura con el típico traje antibalas en una zona

SYP

céntrica de la ciudad. Más adelante tendremos que meternos en el metro para poder capturar al jefe de la organización o perseguir a un posible agente terrorista en medio de una fiesta (vestidítos de frac). De esta forma Siphon Filter no aburre ni cansa pues nunca encontraremos una misión que sea igual que la anterior.

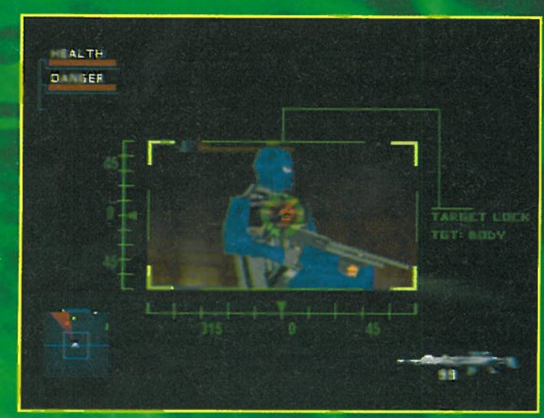
El sistema de control es uno de los aspectos que más llaman la atención pues al tener el primer contacto la sensación es que los controles son muy sensibles y que el seguimiento de la cámara es demasiado rápido. Pero tras un par de minutos practicando se ve claramente que lo que en un principio era un pequeño problema termina siendo una gran ventaja si aprendemos a combinar los movimientos rápidos con los botones L2 y R2 de movimiento lateral, pues podremos atacar a los enemigos al salir de una esquina y evitar sus disparos al mismo tiempo. Más adelante y con un poco más de práctica podréis controlar sin ningún proble-



▲ Una de las virtudes con que más vas a poder disfrutar es con su sorprendente sistema de localización tridimensional, que te sacará de más de un apuro



▲ Ten cuidado con el sistema de control, sobre todo al principio. Te costará algo cogerle el truco por su sensibilidad, pero luego verás que va como la seda.



▲ No tengas remilgos con tu enemigo, apunta y dispara antes de que él acabe contigo.

▲ Ten cuidado no te sorprenda alguien por la espalda cuando crees que ya tienes dominada la situación.

ma mientras ajustáis la mira automática y os quitáis de encima a algún que otro terrorista.

Gráficamente el juego ha sido bastante cuidado, pues a pesar que en algunos momentos los personajes parecen fichas de Lego, los movimientos con los que han sido dotados son muy suaves y rápidos, algo que nos hace intuir que para la realización de los mismos se ha usado algún sistema de captura de movimientos a la hora de reproducir los movimientos de Gabe Logan.

Está claro que estamos ante un juegazo con todas las de la ley, tanto en la historia como en el aspecto gráfico o sonoro, aunque lo más importante es que a pesar de parecer una mezcla de Lara con Metal Gear tras jugar cinco minutos te das cuenta que estás ante algo totalmente nuevo. Totalmente recomendado.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9
Diversos y muy bien realizados	
MÚSICA Y FX	9
Sorprendente sistema de localización tridimensional	
CONTROL	8,5
El control analógico permite hacer "virguerías"	
INNOVACIÓN	8,5
Un juego en tercera persona llevado a un nuevo nivel	
JUGABILIDAD	10
Tremendamente aditivo y muy entretenido	

Interes

1ª. HORA | 1er. DÍA | 1er. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1er. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Las misiones son muy variadas y entretenidas. Gráficas perfectamente realizados. Decenas de armas y localizaciones

▼ En muchas ocasiones el sistema de movimiento es demasiado sensible y requiere algo de práctica

PUNTUACIÓN FINAL: 9



1-2 jugador

Distribuidor Virgin
Desarrollador Capcom

Fecha de salida Disponible
Tipo Beat´ em up

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Un reto solo para verdaderos campeones

Hace casi un año (o más) salió al mercado el conocido Xmen Vs Street Fighter, el primer juego en el que los personajes de la conocida serie SF podían enfrentarse con los del equipo Xmen. El problema que tenía esta conversión es que no permitía cambiar de personaje en medio de la batalla al igual que en la recreativa. Pues bien, estamos de suerte por que los programadores de Capcom han decidido aplicarse a fondo para realizar una verdadera conversión de la recreativa Marvel Super Heroes VS Street Fighter.

El fin del milenio se acerca, las fuerzas de la oscuridad planean unir sus fuerzas para destruir el mundo que los vio nacer. Solo podremos salvar al mundo del Apocalipsis si contamos con la ayuda combinada de los mayores héroes de nuestro tiempo. Has sido llamado por esta razón, deberás tomar las riendas del juego a lo largo de las sucesivas batallas en las que te meterás. Hay que evitar que el planeta que conocemos sucumba ante el poder de la destrucción. Ve preparándote para la batalla, el momento se aproxima.

Al igual que en todos los títulos de peleas de Capcom este Marvel Vs SF, en las opciones básicas, no tiene ningún elemento realmente innovador. Tendremos las clásicas "magias", los "combos" y los ansiados finales especiales si usamos la energía de la barra que está en la parte inferior de la pantalla.

Las novedades, dentro de lo que cabe, son que ahora al pulsar puño y patada pediremos la ayuda momentánea de nuestro compañero, de esta manera podremos salir de algún problema de última hora o evitar que una de las magias del contrincante nos golpee, aunque a cambio tendremos la desventaja que estaremos desprotegidos durante unos segundos en los cuales seremos una presa fácil frente a cualquier combo o ataque especial de nuestro contrincante. Pero nuestro compañero no estará solo para aparecer en los momentos más difíciles de la partida, ya que cuando alcancemos el nivel dos de energía podremos usar un ataque especial combinado en el que tu compañero y tú lanzarán su ataque especial contra el adversario, ante el que cualquier protección será poca.

El modo Battle es el modo normal. Nuestro objetivo será el de deshacernos de todos nuestros contrincantes sin dejar ni uno solo en pie, tras lo cual (si sobrevivimos ante tanto Xmen, Marvel SH o Street Fighter) nos enfrentaremos contra el gran malo del juego, el que casualmente es el mismo que el de Xmen VS SF...

Está claro que también dispondremos del clásico modo Versus en el que podremos medir nuestras fuerzas contra las de nuestros amigos. De esta forma podréis determinar quien de los dos es el verdadero maestro en lo que a juegos de Capcom se refiere.

Un modo bastante interesante (aunque no por ello ninguna maravilla de la ciencia) es el Hero Battle. Esta opción nos llevará a un juego en el que tendremos que elegir de que bando estamos (Super Heroes Marvel o luchadores Street Fighter). Una vez hayamos hecho nuestra elección iremos a una pantalla en la que podremos elegir que pareja queremos manejar, a lo cual el juego responderá seleccionando a la pareja de enemigos más oportuna. La dificultad de este modo reside en que cada luchador solo contará con dos barras de energía, las cuales no se recargarán tras un combate. Esto significa que si perdemos un combate solo podremos contar con una barra de energía para enfrentarnos contra el resto de enemigos. Así pues, habrá que aprender a elegir los personajes correctos para cada batalla o no podremos terminar con todos y cada uno de los enemigos. Otro problema añadido consiste en que no hay "continues", con lo cual si nos quedemos sin "héroes" para elegir no podremos continuar y habremos perdido.

Por si fuera poco, Capcom ha añadido otro modo



▲ Nada mejor que un combo de 15 golpes para quitarse las tensiones del día.



▲ En algunas ocasiones podremos contraatacar con la ayuda de vuestro compañero.



▲ Muy bien, hemos eliminado al jefe principal del equipo Marvel.





▲ La masa, wolverine y todos los héroes Marvel están en este juego.





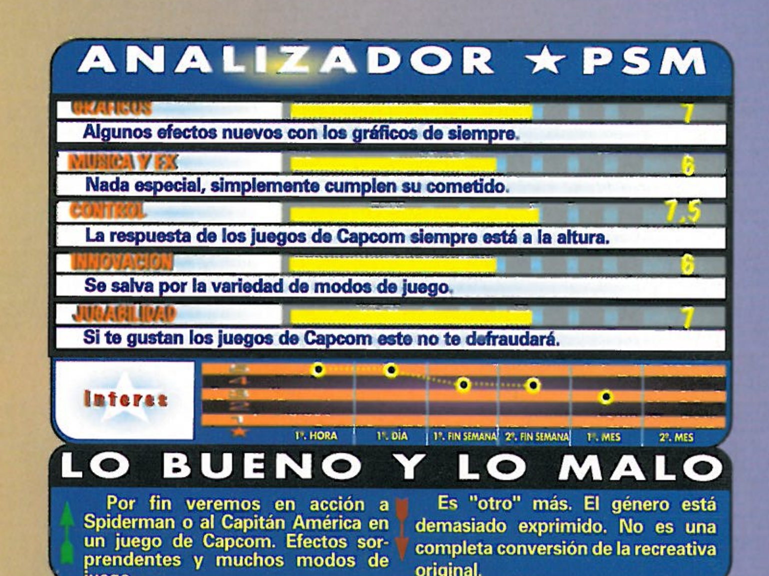
▲ Si te eliminan del modo Heroes Battle no te preocupes, elige otra pareja y contraataca.

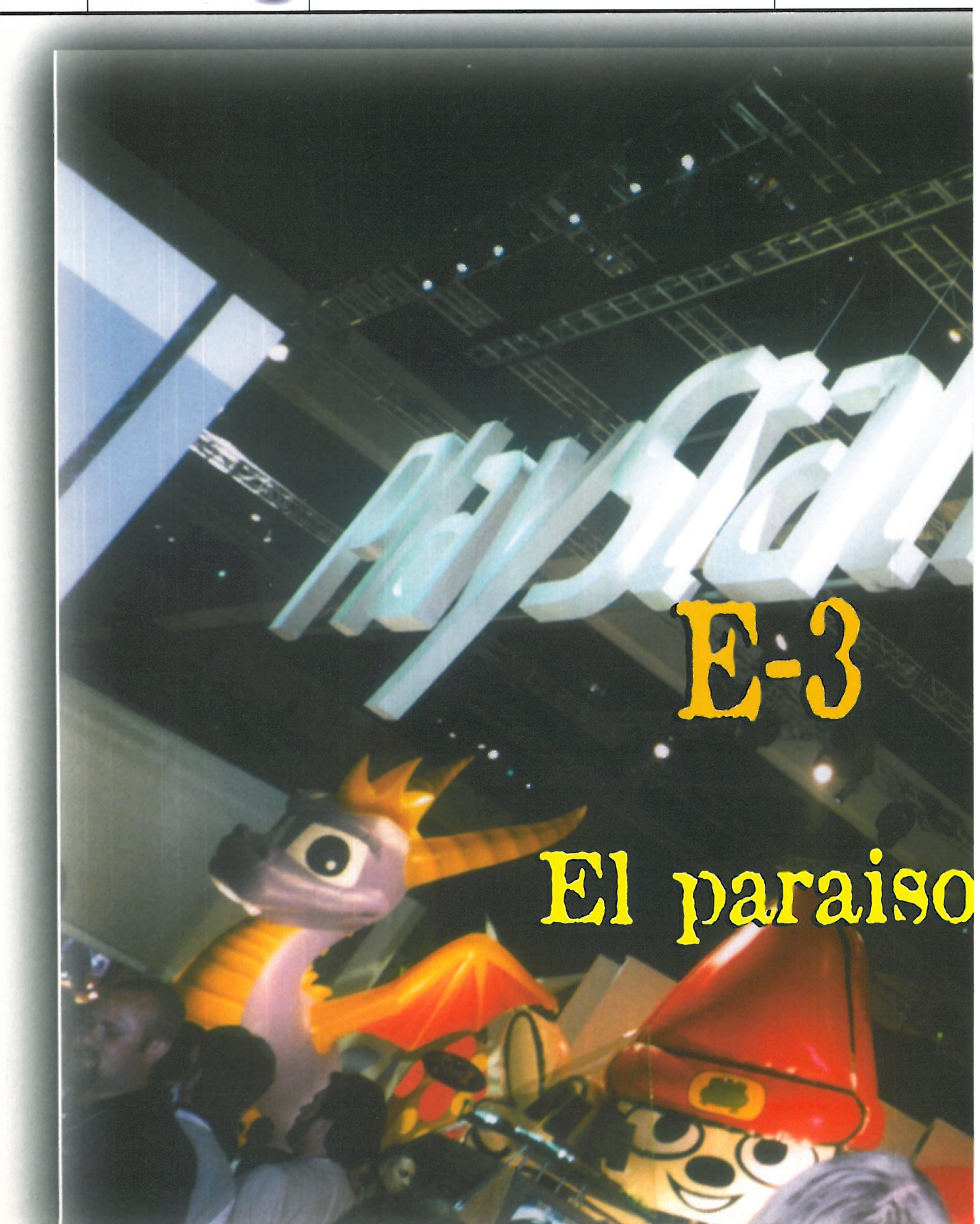
▲ Chunli sí que sabe. Como puedes ver sus combos son realmente efectivos.

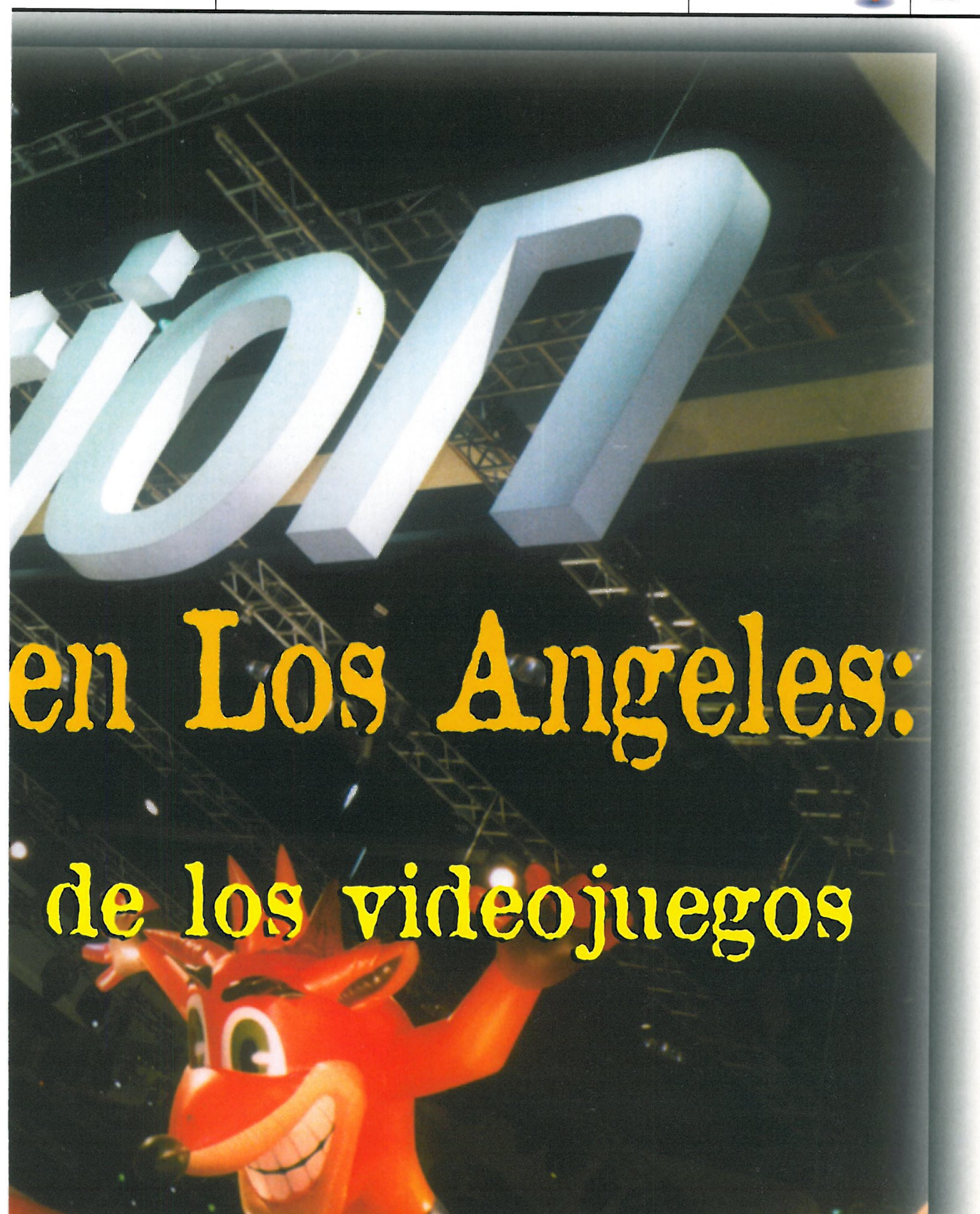
de juego llamado Cross Over. En esta opción tendremos que elegir un personaje al cual se unirá el personaje que elija nuestro adversario (la máquina o un amigo). Lo más interesante de este modo es que podremos intercambiar el personaje en cualquier momento, lo cual nos recuerda a la verdadera forma en la que se desarrollan las partidas en la recreativa.

Como curiosidad, y solo para los amantes de la serie, se ha incluido la opción Gallery (Galería) en la que podremos ver imágenes de arte de nuestros personajes favoritos. De esta forma, y a medida que ganéis partidas, podréis ver dibujos originales de Spiderman, la Masa o el Capitán América entre otros.

Seguro que muchos de vosotros esperabais una verdadera conversión de la máquina, pero por lo visto esto no va a ser posible por el momento pues, como se puede apreciar en el juego, solo el modo Cross Over permite intercambiar de personaje en medio de la batalla. ¿Por qué?, muy fácil. Los juegos de Capcom trabajan usando casi la totalidad de la memoria que tiene la PlayStation para el apartado gráfico, esto significa que les queda muy poco espacio libre como para cargar otros dos personajes en la memoria. Es por esta razón que solo el modo Cross Over permite intercambiar de luchador pues en realidad solo hay cargados dos personajes en la memoria de la consola. Ojalá Capcom desarrolle una forma de reducir el espacio físico de sus gráficos o nunca veremos una conversión exacta de sus recreativas.



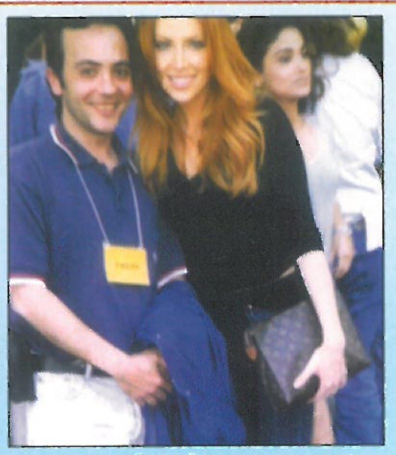

E-3
El paraiso


en Los Angeles:
de los videojuegos

Kid's party

Antes del E3 Sony organizó una fiesta especialmente dedicada a los más pequeños con la asistencia de actores famosos y, como no, las mascotas de sus juegos.

Los enanos lo pasaron en grande.



¡ Si ! ¡Es ella! La foto no tiene truco. Es Angèlica Bridges. La increible vigilante de la playa. ¡Peaso mujer!.



El tío que iba dentro de Crash estaba pasando un calor de narices.



La encantadora RR. PP. de Sony Alicia Sanz, nuestra hada madrina en este viaje.



Imáginate jugar a Gran Turismo en una pantalla de ese tamaño.

Este año, la Electronic Entertainment Expo, E3 para los amigos, se trasladó de su lugar habitual en Atlanta a Los Angeles. El Convention Center de la capital de California fue el encargado de acoger del 13 al 15 de Mayo a los mas de 500 expositores que se dieron cita en la feria de videojuegos más grande del mundo. Allí estaban todos los desarrolladores y programadores de todas las plataformas que existen, ya sea PC, Playstation, N64, Dreamcast, Mac... Compañías de Hardware, de Software, las revistas más importantes (entre las que, como no, se encontraba PSM), los fabricantes de periféricos de todo el mundo... En fin allí estaba todo aquel que tenía algo que ver con el mundo del entretenimiento informático.

El que escribe estas líneas se pegó la gran paliza de viaje (aunque sarna con gusto no pica). Unas 13 horas de avión, con sus escalas y todo, para ir al otro lado del mundo. Primero las típicas visitas turísticas por la capital del cine, ya sabéis: Hollywood, los Estudios Universal, la avenida de las estrellas, el Chinese Theatre donde están las huellas de los actores e incluso estuvimos en la cola para sacar las entradas de Star Wars Episode 1 charlando con gente que llevaba allí cerca de un mes esperando. ¡Están zumbaos estos yankis!

Antes de comenzar el E3 algunas de las compañías habían organizado fiestas como la que celebró Sony en sus estudios de Culver City para los chavales. La Kids Party, que así es como se llamaba, tuvo lugar el día 11 de Mayo por la tarde y hasta allí nos fuimos, invitados por nuestra amiga y relaciones públicas de Sony, **Alicia Sanz**. La fiesta estaba montada a lo grande, los chavales alucinaron jugando a **Gran Turismo** en una pantalla gigante de TV (un Jumbotrón como el de la Expo de Sevilla) sentados en una recreación de la parte trasera de un Cadillac; una pasada. Por allí se encontraban paseando y haciéndose fotos con los chavales personajes como Spyro o Crash. Los que no éramos tan chavales decidimos hacernos fotos junto a otros personajes también invitados a la fiesta como la guapísima vigilante de la playa **Angélica Bridges** que, no es por nada, pero estaba mejor que los muñequitos.

Pero como no todo iban a ser fiestas en este viaje, el 13 de Mayo a las 9,30 de la mañana estábamos como un clavo a las puertas del **"Los Angeles Convention Center"** para comenzar a hacer sufrir nuestros pies recorriendo los más de 18 kilómetros de pabellones con que contaba la feria. La primera sensación fue la de alucinar con el "tinglao" que habían montado: las mascotas, los nombres de las compañías en letras descomunales, el inmenso tamaño de los stands, la cantidad de personajes de videojuegos deambulando por allí, las exhibiciones, la cantidad de peña que había (se calcula que durante los tres días la feria fue visitada por mas de medio millón de personas), las azafatas (¡cómo estaban las azafatas!) etc. Por cierto y hablando de azafatas, una vez más las del stand de Eidos, como ya viene siendo habitual en todas las ferias, volvieron a ser las más espectaculares. Como se lo montan estos tíos. En el **West Hall**, nada más entrar se encontraba situado el stand de **PSM** (Imagine Media) de

Estados Unidos. Allí tuvimos la oportunidad de encontrarnos con nuestros colegas americanos e intercambiar puntos de vista y opiniones acerca de aquel acontecimiento y, bueno ya sabéis, contarnos nuestras cosas, como te va y tal y tal. **Noah Massey**, redactor jefe de **PSM** en USA, nos sorprendió por su amabilidad y atención hacia nosotros, aconsejándonos sobre lo mejor de allí y todas esas cosas que un buen anfitrión tiene para con sus visitantes. Además comprobamos que su estado de salud mental era, cuanto menos, equiparable al nuestro, lo que nos reconfortó bastante ya que ahora sabemos que no somos los únicos zumbaos de **PSM**. Un tío genial este Noah, nos enseñó los mejores garitos de Los Angeles y nos llevó a las fiestas con más glamour que se celebraron en aquellas fechas con motivo del **E3**. Gracias compañero.

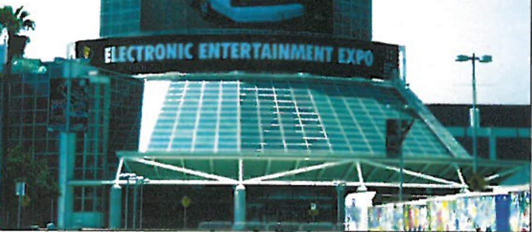
Continuando con la feria, que para eso es para lo que fuimos, a continuación vamos a ofreceros información sobre todo lo que allí se pudo ver clasificado por compañías.



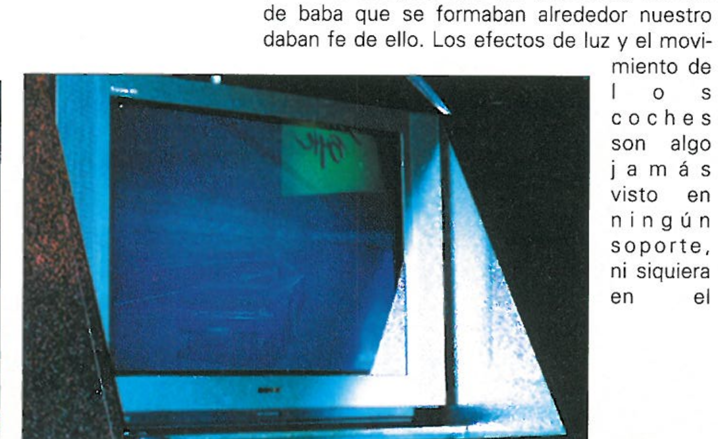
El equipo de PSM USA, el de Italia y cómo no el de España reunidos. El tío Noah es el de enmedio. Adivina quién es el italiano.

SONY

En un stand enorme de proporciones similares a las de un estadio de fútbol, el gigante japonés presentó todo lo que podremos ver en un futuro no muy lejano. Y decimos todo porque allí se encontraba la tan ansiada **Playstation 2** (la llamaremos así porque todavía no hay nombre oficial). Sí habéis leído bien, la nueva consola estaba allí, aunque nadie pudo verla porque se encontraba dentro de una pirámide encerrada a cal y canto. Lo único que se podía ver eran las demos jugables que se mostraban en unos monitores en los que, tras hacer cola durante media hora más o menos, pudimos probar como se mueven las imágenes de los juegos en la nueva plataforma. La demo que probamos era una versión de **Gran Turismo** desarrollada exclusivamente para el nuevo soporte y os podemos asegurar que fue la bomba, los ríos de baba que se formaban alrededor nuestro daban fe de ello. Los efectos de luz y el movimiento de los coches son algo jamás visto en ningún soporte, ni siquiera en el



Una de las entradas al E3, concretamente la del lado oeste. Aquí hay que hablar de puntos cardinales dado el enorme tamaño de la feria.



Esta es la mejor imagen que pudimos conseguir de la Play 2 en funcionamiento. Había tortas por acercarse.



Esta es la entrada a la montaña de Final Fantasy. Dentro se podía disfrutar del juego a pantalla gigante y sonido a toda caña.

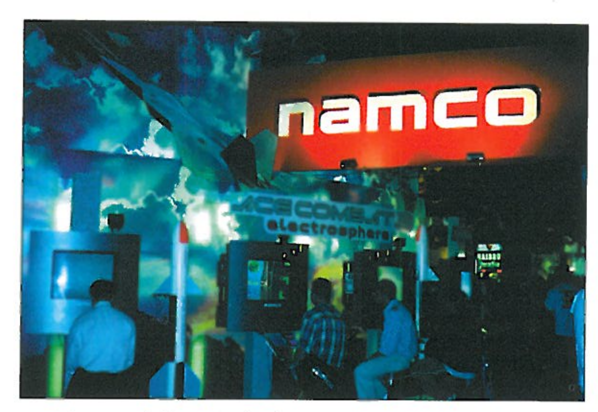


Una vista parcial del impresionante stand de Sony. La pasarela que se ve al fondo era para acceder a la montaña de Final Fantasy.

E3: Exposición de Especímenes Enormes.

Y es que en PSM sabemos que os gusta poder contemplar todas las cosas bonitas que vimos en la feria. ¿O no están enormes?





Quiza uno de los sitios donde pasamos más tiempo. Jugar a Ace Combat 3 fue una experiencia inolvidable. ¡Qué juegazo!.

mejor de los PC's. Preparaos porque lo que va a sacar **Sony** al mercado es un bombazo. Otra de las secciones del stand en la que más tiempo pasamos fue donde se encontraba **Gran Turismo 2**. Tuvimos la oportunidad de probar una beta bastante desarrollada (aproximadamente a un 75%) del que seguro va a ser el juego de coches del año. Se han mejorado algo los gráficos, aunque lo que más va a destacar de esta segunda parte va a ser su amplia variedad de circuitos con respecto al anterior, ya que ahora contaremos no sólo con pistas cerradas, sino que también tendremos la oportunidad de circular por carreteras abiertas e incluso por tramos de rally. En cuanto a la variedad de vehículos (otro de los puntos fuertes de GT) en esta ocasión contaremos con algo más de 400 y, lo que es más importante para nosotros, con fabricantes europeos como Opel, Peugeot, etc.

Impresionante también la montaña de **Final Fantasy VIII**. Era una especie de cueva que se encontraba montada en el stand de Sony (aprovechamos la oportunidad para deciros que será ésta compañía la encargada de distribuir el juego en España) a la que se accedía a través de unas escaleras flanqueadas por unas antorchas a modo de farolas que te conducían al interior de la cueva. Una vez allí podías disfrutar de toda la grandiosidad del juego en una pantalla gigante y con el sonido envolvente a toda potencia, fantástico ¿No?.

Otro de los clásicos de Sony que tendrá en breve su continuación será **Spyro the Dragon**. Según **Brian Hastings** vicepresidente de **Insomniac** (creadores del juego) con el que tuvimos la oportunidad de charlar, **Spyro 2** contará con un control mejorado del personaje y una cámara que no mareará tanto como la de la primera parte (menos mal). El desarrollo del juego será muy similar aunque en esta continuación se han incluido jefes finales a los que tendremos que derrotar para acceder a la siguiente fase.

Todo estaba cuidado al detalle en la zona de Final Fantasy. Aunque parezca mentira esas llamas no son de verdad.

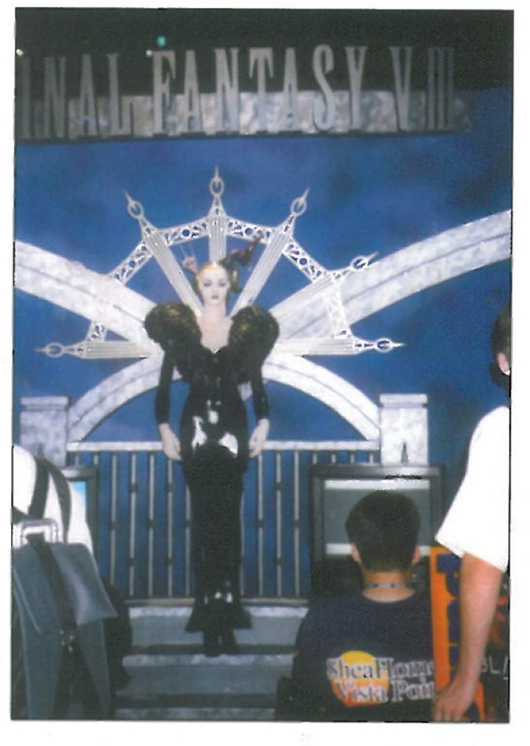
Crash Racing Team es el próximo título de las aventuras de nuestro querido marsupial que los chicos de **Naughty Dog** tienen preparado para lanzar aquí dentro de muy poco. El desarrollo del juego es muy similar a Mario Kart aunque con algunas sorpresas que os iremos desvelando a medida que vayamos teniendo más información sobre el juego. Preguntamos a **Andy Gavin** del equipo de programadores de esta compañía acerca de si saldría algo como Crash Bandicoot 4 para la Play 2 y no quiso comentar nada al respecto, aunque una sonrisa en su rostro delató que algo de ello pasaba por su mente.

La nota curiosa en este stand la puso una pantalla gigante en la que se podía jugar a **Um Jammer Lammy**, la continuación de **Parappa**. Resultaba cómico ver a la gente contorsionándose con el mando para conseguir llevar el ritmo que imponían el Maestro Cebollino y demás fauna que pueblan este divertido y curioso juego.

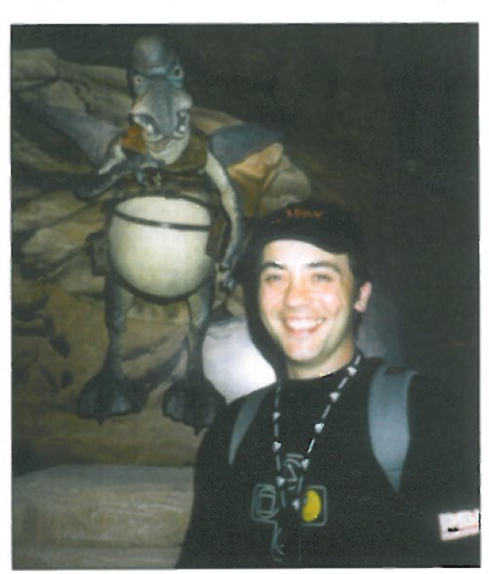
Ape Escape es otro de los juegos en los que Sony tiene puesto un interés especial ya que se puede decir que es una especie de experimento, va a ser el primer juego de la gris al que sólo se podrá jugar con el Dual Shock. Es una especie de aventura en 3D en la que un muchacho armado con una red, entre otras armas, tiene que dar caza a una jauría de monos que han escapado de un laboratorio guiados por un mono blanco al que un experimento ha dotado de una inteligencia superior y cuyas intenciones son las de hacerse con el control del mundo. Aunque todo esto os suene un poco al planeta de los simios os garantizamos que no tiene nada que ver y que el juego resulta divertido. Podéis leer un análisis en este mismo número de PSM.

Como sabéis **Psygnosis** hace algunos meses que pasó a formar parte de **Sony**, es por esto que será la compañía japonesa la que publique este año la versión del 99 de **Fórmula 1**. Realizada por **Studio 33**, los creadores de la anterior entrega, incluirá las plantillas de escuderías y pilotos actualizadas a este año. Podremos elegir, como no, a nuestros representantes **Marc Gené** y **Pedro Martínez de la Rosa** aunque con algún pequeño error ya que en el juego Gené figura en las filas de Stewart en vez de Minardi y De la Rosa aparece con un Arrows completamente negro en lugar del llamativo naranja del equipo Arrows Repsol.





Esa especie de nave espacial tan cerrada ocultaba las últimas maravillas de Square. Por la parte de atrás se estaba celebrando algo parecido a un torneo de Final Fantasy VIII bajo la atenta mirada de la reina "Mala Malosa".



El que manejaba a Watto hablaba español perfectamente y ademàs era del Real Madrid. ¿Que risa, no?.

Imaginamos que cuando se incluyeron en el juego todavía no estaban en sus actuales equipos, ya sabéis toda la movida que hubo a principio de temporada de cambios de pilotos y patrocinadores a última hora. Esperemos que en esta nueva entrega del fabuloso Fórmula 1 los chicos de Psygnosis no metan la pata de manera tan estrepitosa y nos ofrezcan un juego tan penoso como el Fórmula 1 98, porque entre otras cosas este año van a tener una dura competencia con el también Fórmula 1 de Electronic Arts, bastante prometedor.

Seguimos con el extensísimo catálogo de novedades de Sony para próximas fechas. Tuvimos oportunidad de probar el fantástico **Wipeout 3** en el que lo que más va a destacar es la endiablada velocidad a la que se mueven las naves (ya veréis en la próxima preview) y la pasada de banda sonora, algo que ya caracterizó a las anteriores entregas.

Rollcage Extreme será la continuación del juego de carreras más cañero y loco de este año. Incluirá 20 nuevas pistas a través de 6 campeonatos, además de nuevas armas y modos de juego, incluido uno que nos ha llamado especialmente la atención como es el Survival Mode. Aquí solo gana la carrera el que sobreviva. ¿Serás tu?.

También vimos títulos que están a punto de salir (ver secciones Incubadora y A Examen) como **Omega Boost, Kingsley, Speed Freaks, Syphon Filter** (cuidado Metal Gear, te ha salido un competidor) y **Point Blank 2** entre otros. Algo mas tardarán en llegar **Expediente X, Tarzán** de Disney Interactive o el curioso **Team Buddies**, una especie de juego de estrategia a base de muñecos con forma de huevo en el que tendrás que formar equipos compuestos por granaderos, constructores, atacantes, defensores, etc. para hacerte con el control de la batalla; promete ser muy entretenido.

Esto es a grandes rasgos lo que pudimos ver en el stand más grande de toda la feria y el que más juegos presentaba para Playstation. ¿Os parece poco? Pues seguir leyendo que todavía queda mucho.

ELECTRONIC ARTS

Uno de los stands de la feria más espectaculares, no por su tamaño ya que no era el más grande, sino por su diseño. Era como una especie de circo romano en cuyo centro se ubicaba un ring de boxeo en el que cada cierto tiempo se celebraban combates y desfilaban hermosas azafatas en bañador. Todo lo que se encontraba alrededor eran consolas y PC's donde se mostraban los próximos títulos de la gran EA.

Lo primero que nos llamó la atención fueron los próximos juegos de la serie **EA Sports**. Un monitor tenía encima el título que deseábamos ver: **FIFA 2000**. Rápidamente nos dirigimos hacia él, pero oh decepción, sólo era una demo no jugable, aunque por las imágenes que pudimos contemplar, el juego promete mucho. Más de 15 ligas oficiales, los jugadores tendrán mas contacto físico entre ellos y la inteligencia artificial de los equipos controlados por la consola tendrá un papel más importante que en las anteriores entregas, los jugadores contrarios ahora no serán tan "tontos". La mayor innovación que aporta este **FIFA 2000** es que ahora si tu equipo queda entre los primeros podrá jugar la Champions League la próxima temporada, pero ojo, por que si quedas de los últimos tendrás que jugar la promoción para no descender a segunda.

NBA 2000 también vendrá con muchas mejoras, sobre todo en el aspecto gráfico. Las expresiones de los jugadores serán ahora más realistas y así podrás saber cuando están cabreados o contentos. En esta ocasión también incluirá un modo de juego de Street Basket en el que competirán un jugador contra otro en un emocionante mano a mano.

Siguiendo con la serie de juegos EA Sports 2000, nos encontramos con un interesante **NHL 2000** que trata, esta vez mas que nunca, de acercar el hockey sobre hielo a todos los profanos a este espectacular deporte con un sistema



La entrada a la carrera de Podracers. Que lástima que sólo pudiéramos jugar la versión de Nintendo.

STAR WARS: La cola.

Cientos, diría que miles de zumbaos llevaban cerca de un mes esperando cola para sacar las entradas de la película. Estuvimos allí y conseguimos sacar una foto del primer tío que se hizo con una entrada. ***¡Tras, que movida!***





de control sencillísimo. Como novedad cabe destacar la incorporación de un nuevo control llamado Hit Button con el que podrás organizar las famosas peleas que se montan en las pistas de hockey americanas.

Lo decíamos antes cuando hablábamos del próximo Fórmula 1 de Psygnosis. Este año EA Sports también se ha hecho con la licencia oficial de la FIA para publicar su nuevo juego de carreras **F1 Championship**. El juego cuenta con todos los equipos pilotos y circuitos de la temporada 99 y por lo que hemos podido ver no tiene nada que envidiar al de Psygnosis, es mas, nos atreveríamos a decir que puede superar a este aunque todavía es muy pronto para emitir juicio alguno ya que los dos juegos se encuentran en desarrollo. Veremos que pasa.

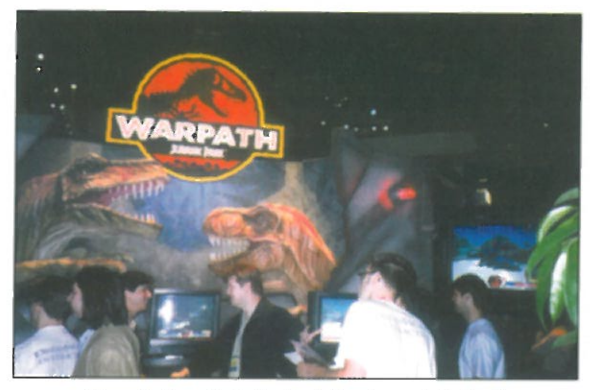
Siguiendo con los juegos de carreras, también tuvimos la oportunidad de ver la versión para Playstation del Superbikes de PC, que en este caso se llamará **Superbikes 2000**. Contará con 13 pistas reales del campeonato del mundo, 6 equipos entre los que estarán Ducati, Yamaha, Suzuki, Honda y Kawasaki y 26 pilotos como Aaron Slight, Pier Francesco Chili, Carl Fogarty o Pera Riba entre otros.

Supercross 2000 tocará el otro estilo de las carreras de motos, el motocross. Podremos manejar las YZ, las CR y todas las máquinas oficiales del mundial y realizar esos espectaculares saltos, derrapadas, caballitos y demás virguerías que forman uno de los deportes más espectaculares en el mundo del motor.

NASCAR 2000 nos acerca a ese mundo tan poco conocido por nuestras tierras como es el campeonato de turismos americano. Carreras a 300 Km/h en circuitos ovales en los que los accidentes son espectaculares. La novedad más notoria que incorpora esta nueva versión es la posibilidad de competir con otro jugador en pantalla partida y contra todos los coches. No solo podrás ir contra tu amigo sino que también podréis formar parte del mismo equipo y ayudaros mutuamente en la carrera para deshaceros del resto de participantes.

El flojillo **Knockout Kings**, se presenta en su continuación algo mejorado. Mejores gráficos, mas sencillez en su manejo, una mejor respuesta a los controles y más de 50 boxeadores con los que competir, aparte del ya conocido modo historia en el que tienes que entrenar un boxeador y hacerle ganar combates para subir en el ránking.

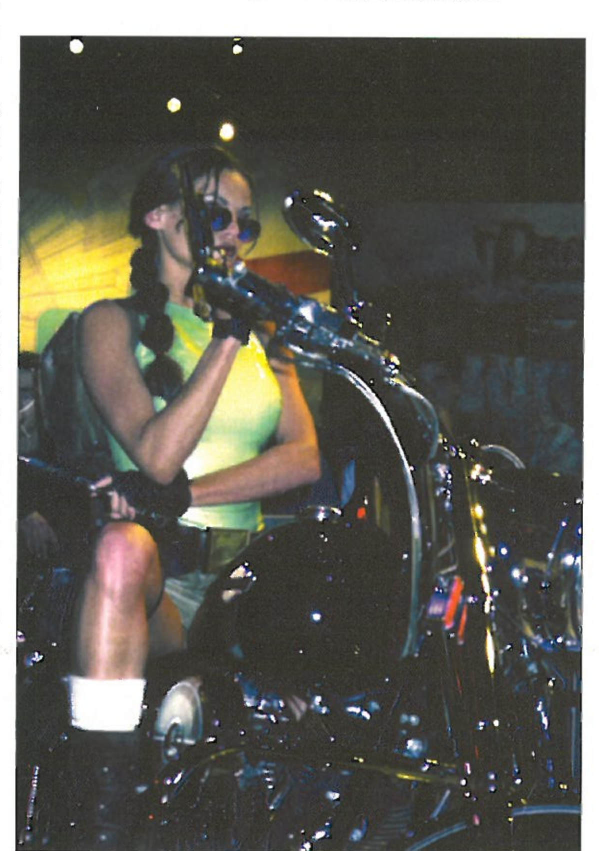
Otro título que tuvimos la oportunidad de probar fue **Warpath: Jurassic Park**. Se trata de un juego de lucha en el que los contrincantes no son otros que los T-Rex, Velocirraptores y demás fauna jurásica. Se puede decir que gráficamente es espectacular y que los rugidos de las bestias te dejan de piedra (será por lo de la Edad de Piedra). Esperaremos a tener una copia para contaros mas cosas sobre él.



Warpath: Jurassic Park, el próximo juego de lucha de Electronic Arts en el que los luchadores ¡son dinosaurios!.



Lastima que sólo pudieramos ver una demo en vídeo de FIFA 2000. Va a ser la caña. ¡Queremos jugar, jugar, jugar!.


La nueva actriz que encarna a Lara Croft y que curiosamente también se llama Lara. Más coincidencia es imposible.

La gran decepción es que no hubo ninguna demo de los dos próximos títulos **Star Wars** que saldrán allá por octubre para Playstation, **Episodio 1** y **Racer**, aunque tuvimos la oportunidad de probarlos en PC y nos gustaron bastante. Según nos han comentado los chicos de EA las versiones para Play se están reprogramando desde el principio y serán más espectaculares. ¡Buena noticia!

EIDOS

El stand de Eidos siempre es uno de los mas visitados por el público masculino (por otro lado el más numeroso en la feria, todo hay que decirlo). Esto se debe a que año tras año la compañía creadora de **Lara Croft** siempre se ha distinguido por su buen gusto a la hora de escoger las azafatas que pueblan sus stands. Este año no iban a ser menos y las chicas de Eidos volvieron a ser una vez más las mas admiradas y fotografiadas por todos los asistentes. Y es que os puedo asegurar que era realmente difícil hacerse una foto junto a ellas por la gran cantidad de gente que solicitaba tal privilegio, hasta tal punto que mucha gente prefería hacerse la foto con las azafatas antes que con la actriz que encarnaba a Lara a tal efecto. En fin dejando a un lado a la tribu de babosos que solo se acercaban para ver cacha, nos decidimos a ver juegos que para eso estábamos allí (entre otras cosas porque era muy difícil acercarse a las titis). El comentario que más corría por el stand hablaba del futuro **Tomb Raider IV**, y aunque no se nos confirmó nada al respecto estamos seguros que para estas navidades habrá una cuarta entrega de las aventuras de la Croft, al menos eso creemos. Pero no solo de Tomb Raider vive Eidos, en su catálogo de próximos lanzamientos figuran títulos tan interesantes como el tan esperado **Omikron: The Nomad Soul**. Es un juego ambientado en un futuro al que viaja el alma del jugador para reencarnarse al azar en un habitante cualquiera del mundo Omikron. Lo primero de todo es familiarizarse con este nuevo cuerpo totalmente desconocido para intentar averiguar a lo largo del juego como salir de esa nueva y extraña dimensión. Un dato muy curioso es que si tu personaje muere se reencarnará en el primer personaje que toque su cadáver, con lo que volverá a empezar la tarea de conocer el nuevo cuerpo. Un juego realmente sorprendente e innovador que toca géneros como el de lucha, aventura, conducción e incluso con algunos tintes de RPG; con unos gráficos sorprendentes en 3D en tiempo real.

Fear Factor es otra de las apuestas de Eidos para un futuro próximo. Es un título de acción y aventura basado en las Tríadas de la mafia de Hong Kong en la que tres personajes de estilo manga tie-

nen que encontrar a la hija de uno de los jefes de la mafia china. Os podéis imaginar que no va a ser tarea fácil y que tendrán que enfrentarse a toda clase de peligros, peleas, persecuciones (hasta en helicóptero) todo ello a través de más de 100 localizaciones en 8 mundos distintos.

Fighting Force 2 es la continuación de un título que no cosechó un gran éxito en nuestra gris (aunque no era un juego malo ni mucho menos) Estamos seguros de que cuando veáis la continuación os va a encantar. En esta ocasión el equipo de SICOPS (State Intelligence Cops) tendrán que desbaratar los planes de una organización que se dedica a crear formas de vida genéticamente modificadas para sobrevivir a cualquier ataque y hacerse con el control militar de todo el mundo. Clones sintéticos de soldados humanos, inmorales, carentes de ética, cuyo único fin es cumplir las órdenes que reciben sin importar el modo de realizarlas. Todo esto con gráficos de alta resolución y una acción trepidante en la que no sólo nos tendremos que limitar a ir eliminando malos, también tendremos que tomar decisiones y resolver los problemas que se nos planteen. Un título a tener muy en cuenta.



Para los fanáticos empedernidos de Tomb Raider había toda una colección de figuras de la Croft. No nos atrevimos ni a preguntar el precio.

Otro título que pudimos ver y que ya nos es familiar porque hemos jugado con él en otras plataformas como el ancestral Spectrum, es **Saboteur**. El juego nos mete en el papel de Shin Ienaga, un experto en artes marciales que, acompañado de su perro Shiro, tratará de rescatar a su hermana de las garras de la corporación GENE y de paso vengar la muerte de su abuelo. Un juego en el que tendremos que luchar, resolver puzzles y explorar el entorno para conseguir nuestro objetivo. Nos ha parecido original la idea de incluir al perro como un elemento activo del juego, ya que nos ayudará a encontrar ítems, a resolver puzzles, a explorar y, como no, se tirará contra los malos ayudándonos a vencerles.

ACTIVISION

Lo más espectacular del stand era el autobús empotrado en la parte alta del mismo. Todavía seguimos preguntándonos como demonios se lo montaron para colocar el dichoso autobús, porque ¡Era de verdad!

El trasto al que nos referimos viene a cuento del próximo título que Activision va a lanzar, **Vigilante 8: Second Offense**; la continuación de un título en el que lo más importante no es sólo ganar la carrera sino también destrozar a los que se atrevan a impedirlo. Nuevos coches, circuitos (algunos incluso de tierra), potenciadores y armas, además de un nuevo modo Quest en el que se tendrán que cumplir los retos que se proponen; nuevos efectos de luz, lluvia, niebla etc. que hacen de esta secuela un título prometedor.

Wu Tang es un juego de lucha que nos recuerda mucho al nunca aparecido **Thrill Kill**, que consiste en luchar todos contra todos y del que tenéis una preview en este número de la revista.

Tuvimos ocasión de probar el tan esperado **Quake II** para Playstation y os podemos asegurar que no tiene nada que envidiar a la versión de PC. Os ofreceremos una extensa preview cuando dispongamos de una copia en breve.



El gordo no tenía nada que ver con ningún juego pero no me negaréis que la foto es cachonda.

Tenchu II continuará con las aventuras de los dos ninjas en el Japón feudal, con más armas, más acción y nuevas habilidades entre las que se encuentra la de nadar.

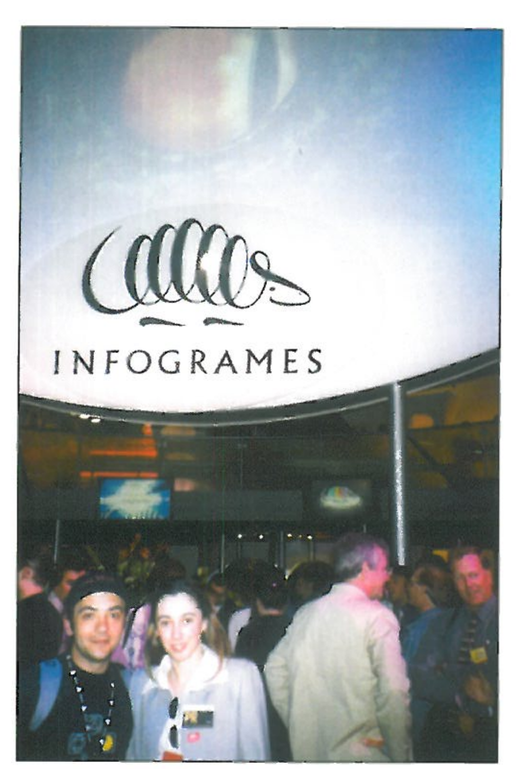
Y sigue la fiebre de los deportes que tienen las tablas de Skate como protagonistas. **Tony Hawk's Pro Skater** es un juego en el que habrá que realizar toda clase de piruetas, combos y movimientos. Basado en las hazañas con la tabla del famoso Tony Hawk (será famoso allí) y de otros grandes de este deporte radical como Chad Muska y Kareem Campbell (también serán famosos allí, digo yo). Los escenarios están localizados en circuitos de skateboard, en la ciudad y en el colegio.

Un título que esperamos con ansia los aficionados a los clásicos es **Space Invaders**. Al igual que se hizo con Asteroids, este remake del clásico de marcianitos nos ofrece la mecánica de juego tan conocida de moverse, ocultarse y disparar, pero añadiéndole nuevos mundos en 3D, explosiones espectaculares, montones de power-ups que potenciarán nuestros disparos y nuevos diseños para los enemigos (mas de 20 diferentes) todo para impedirles que bajen hasta nuestra base. ¡Nos morimos de ganas de jugarlo!

INFOGRAMES

Los franceses siempre se han destacado por la moda y el diseño y eso era el stand de Infogrames, uno de los mas cuidados de la feria en lo que a detalles se refiere. Constaba de dos plantas en las que se podía respirar lujo y diseño por todas partes, los monitores donde se podían probar las demos eran de los nuevos ultraplanos con pantalla de plasma, si de esos que cuestan casi dos kilos cada uno. En fin, como os hemos dicho, era de los más bonitos de la feria. Destacar lo bien atendidos que estuvimos en todo momento por **Aida Guerra**, la simpática Relaciones Públicas española de la marca francesa, que se desvivió en atenciones con toda la prensa (y éramos muchos). La estrella del stand fue sin duda el próximo lanzamiento de la marca del armadillo **V-Rally 2**, del que tendréis un completo examen en el próximo número. En esta segunda entrega se ha mejorado notablemente la jugabilidad por lo que ahora no estaremos media hora dando vueltas de campana cada vez que pisemos una piedra. Se han incluido un montón de coches, no solo del campeonato mundial de rallys, sino también clásicos de toda la vida como el Lancia Stratos, aquel alucinante R-5 turbo 2 de motor central (conocido entre los fans de los rallys como el "culo gordo"), el Renault Alpine e incluso el increíble R-8 TS Gordini que pilotaba el bisabuelo de Carlos Sáinz, entre otros. Cuenta además con un editor de pistas bastante sencillo de usar, que alargará la vida del juego hasta límites insospechados.

Le Mans 24 horas es otro de los lanzamientos previstos para este verano. Un juego en el que los circuitos y los coches han sido reproducidos con una fidelidad fotográfica totalmente en 3D y con gráficos en alta resolución. Es tan real que una de las opciones con que cuenta es la de correr la carrera de 24 horas ¡En tiempo real!, en la que verás como se hace de noche o de día e incluso como puede cambiar el tiem-



Aida Guerra, la simpática relaciones públicas de Infogrames que nos tuvo atendidos en todo momento. ¡Gracias maja!.

po; bueno tendrás que ir guardando en la tarjeta de memoria o ¿vas a ser tan bestia para tirarte 24 horas jugando a la Play sin soltar los man-



Aquí estaba Resident Evil: Nemesis, un juego tan terrorífico como el tiempo que había que esperar a que se quedara libre la máquina.

dos? (seguro que alguno habrá por ahí que sea capaz). Durante ese tiempo puedes decidir la estrategia a seguir desde boxes, entradas para repostar, cambios de ruedas e incluso puestas a punto del bólido. Fijaos hasta que punto es real que incluso podrás ofrecerte a los equipos para que te contraten, dependiendo de tus resultados claro está. Una pasada de la que también os tendremos puntualmente informados.

En el mundo de los deportes Infogrames se ha apuntado al fútbol en plan "a lo grande". No va a lanzar un título sino tres: **Canal+ Football 99**, **UEFA Striker** y **Brasil V-Soccer**. El primero será un juego con el estilo de las retransmisiones de Canal+ con sus comentaristas y todo (esperemos no tener que comprar un descodificador para jugar). UEFA Striker será un juego con licencia de la federación europea de fútbol que incluirá sus competiciones y equipos. El tercero es toda una novedad ya que es el primer juego de fútbol dedicado a una selección, la brasileña. Contará con el estilo de juego de los "canariños" y todo el ambiente que rodea a tan carismático equipo, comentaristas, música, afición y la manera tan peculiar de jugar de los compañeros de Ronaldo.

Y por fin parece que va a salir el tan esperado **Mission: Impossible** para Playstation. Un juego basado en la película con el mismo nombre en la nos meteremos en el papel de Ethan Hunt y en el que tendremos que tomar decisiones cruciales para el éxito de las misiones. 5 misiones incluidas en 20 niveles de juego, un increíble arsenal de armas y de aparatitos de agente secreto (como la agenda que se autodestrye a los 5 segundos de haber leído el mensaje), alucinante inteligencia artificial de los enemigos y un montón de cosas que te dejarán con la boca abierta. Además contará con soporte para Pocketsation.

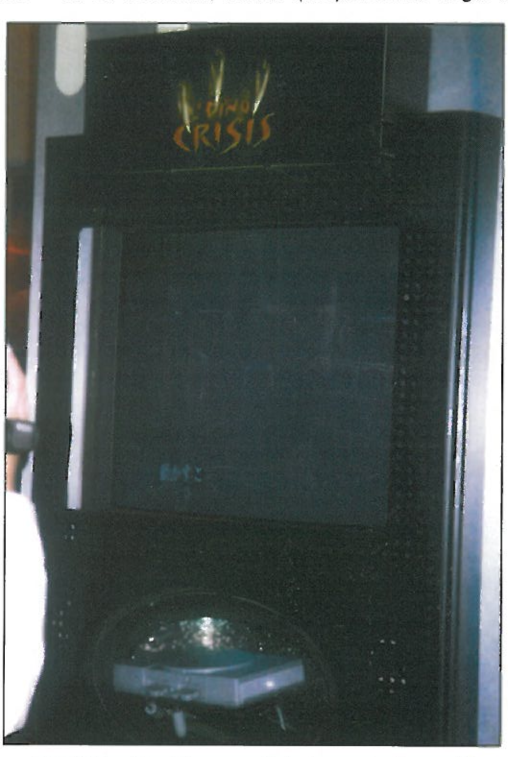
Por último comentaros algo sobre un curioso juego de combates aéreos basado en los populares Harriers de despegue vertical de la marina llamado **Eagle One**. 25 misiones repartidas en cinco escenarios por los que nos moveremos a través de gráficos de alta resolución. Contará además con un novedoso sistema de 2 jugadores en el que podremos elegir por un modo de combate uno contra uno u optar por realizar las misiones con la ayuda de otro colega. Será mas o menos hacia Septiembre cuando podamos disfrutar de este juego de aviones con tan buena pinta.

VIRGIN/CAPCOM

El stand de Capcom estaba decorado con motivos referentes a la saga **Street Fighter** y a la serie **Resident Evil**. Cumplía sin más, aunque estaba abarrotado de gente intentándose hacer con un hueco para echar alguna partidilla al alucinante **Dino Crisis** o al próximo **Resident Evil: Némesis**. De estos dos juegos tenéis sendas previews en este número por lo que no me voy a extender en contaros mucho de ellos. Destacar, eso sí, la increíble calidad gráfica que han conseguido en estas dos joyas del género, creado por ellos mismos, Survival Horror.

Earthworm Jim 3D es la nueva locura de los chicos de **Shiny Entertainment**, secuela de los anteriores títulos aparecidos para plataformas como Mega Drive o SNES. En esta ocasión la lombriz se enfrenta a nuevas aventuras en 3D a través de más de 30 mundos que derrochan imaginación por los cuatro costados. Mundos en los que tendrás que estar tan zumbado como los personajes que los integran si quieres salir victorioso de esta aventura de plataformas 3D a prueba de psiquiatras.

Messiah es otro de los títulos de Shiny que llevamos esperando desde hace un montón de tiempo y que parece que por fin podrá ver la luz. Por lo que pudimos probar, el juego tiene un control suave como pocos y los gráficos cuentan con unas definiciones, tanto en las caras como en las musculaturas de los personajes, de una calidad increíble gracias a un nuevo sistema de desarrollo llamado RT-DAT (Real Time Deformation and Tesellation) por el cual consiguen recrear las características y movimientos de los cuerpos con una fidelidad casi fotográfica. El protagonista, una especie de mezcla entre angelito y diablillo llamado Bob, tiene la capacidad de poseer los cuerpos de cualquiera y dedicarse a cumplir sus objetivos usando las cualidades de cada personaje en su beneficio, con lo que podremos llegar a



Dino Crisis, si te daba canguelo luchar contra los zombis imagínate cómo será contra los dinosaurios que tienen más mala leche y son más rápidos que los muertos.

manejar hasta un total de 50 personajes a través de 14 niveles de dimensiones gigantescas.

RC Stuntcopter es un juego que llegará por aquí dentro de muy poco en el que tendremos que manejar un pequeño helicóptero de Radio-Control para cumplir las misiones que nos sean encomendadas. Por lo que pudimos probar es original, divertido, adictivo y no tan fácil como os podéis imaginar. Esperamos poder contar en breve con alguna copia para adelantaros algo sobre este prometedor "simulador de aeromodelismo" en el próximo número.

Wild Water World Championships es un curioso juego de Interplay con personajes de dibujos animados enfrentándose en locas carreras de botes a través de cataratas y rápi-

dos. Según su productor John Melchior, es una mezcla entre Cannonball Run y Diddy Kong Racing. Humor, velocidad y tortazos para un entretenido juego que estará disponible mas o menos para finales de otoño.

KONAMI

Este año Konami contaba con un stand más bien discretito pero no por ello menos interesante. Lo que más llamaba la atención era una máquina del **Dance Dance Revolution** que tenían instalada y en la que una simpática bailona invitaba a los asistentes a probar sus artes en el noble arte de la danza. La verdad es que a la gente no se le daba tan mal como pensamos en un principio y a medida que el público se fue animando aquello estuvo a punto de convertirse en una discoteca.



Para un juego de pesca no hay nada mejor que un mando con forma de caña de pescar. ¡Como se rayan los japos!.

Lo que más nos llamó la atención fue un curioso título que decía **Metal Gear Solid VR Missions**. ¿Qué demonios era eso? Rápido nos pusimos a investigar y descubrimos que no se trataba de una especie de Metal Gear 2, sino una especie de ampliación del modo entrenamiento que aparece en el juego original. La verdad es que por sí solo es un juego ya que cuenta con mas de 300 misiones y resolución de puzzles para aquellos que no tuvieron bastante con las aventuras del tío Snake. La fiebre de MGS es enorme.



Hay gente que no tiene sentido del ridículo con tal de pillar cacho con la instructora de baile. (Al final no se comió un colín).

Suikoden II es la continuación del fantástico juego de rol en el que dos amigos de la infancia se verán enfrentados en una guerra en la que cada uno esta en diferente bando. Mas de 40 horas reales de juego en las que interactuar con más de 108 personajes.

Vandal Hearts 2 es un juego de estrategia por turnos que se sitúa en una época medieval de magos y caballeros en el que tendremos que diseñar nuestras propias estrategias de batalla, nuestras armas y unidades de combate.

Soul of the Samurai es un juego de acción y aventura con multitud de técnicas de combate y armas ninja basado en el siglo XVIII en el que los protagonistas (un hombre y una mujer ninjas) se ven envueltos en una conspiración la cual tendrán que aclarar para demostrar su inocencia a base de interrogar y hallar pistas que les conduzcan hasta el autor de tales mentiras. Un juego muy vistoso y repleto de acción, con una calidad gráfica sobresaliente.

Major League Soccer 2000 es la continuación del tan aclamado ISS Pro 98. La verdad es que aún no sabemos si aquí tendrá ese título o será ISS Pro 99 ó 2000, pero el caso es que será algo muy similar a lo que hemos visto en este MLS 2000. Según dicen los de Konami será el juego de fútbol más realista jamás creado para Playstation; seguro que si ellos lo dicen será por algo, a nosotros nos pareció bastante bueno. También puede ser que por fin cuenten con nombres y estadios reales, además de condiciones metereológicas tan reales que pueden cambiar dependiendo de la época del año que se jueguen los partidos. En todo caso os podemos asegurar que será una pasada de juego de fútbol, algo a lo que ya nos tienen acostumbrados los tíos de Konami.

Si con algo alucinamos es con el **Fisherman´s Bait 2**. Si, es ese juego de pesca tan raro y del que tanto hemos oído hablar. Estos Japos son capaces de hacer de un deporte tan aburrido como la pesca un juego tan divertido como este. Tendrás que conseguir hacerte con las mejores piezas a base de habilidad y buenas maneras con la caña. No te pienses que solo será tirar el anzuelo y recoger, ni mucho menos, tienes que controlar la tensión del sedal para que no se parta por tirar mucho o se te escape el pez por dejarlo muy flojo. Además también tendrás que contar con el peso del bicho e incluso la profundidad donde estés pescando. Cuentas con un radar que te indica donde se encuentran los bancos y una barca que tendrás que manejar a través de los paisajes fluviales más bonitos que te puedas imaginar, todos basados en lugares reales. Lo de si podremos tenerlo disponible por aquí todavía es una incógnita, esperemos que sí; ya nos encargaremos de dar la "coña" a los de "Koñami" para que lo traigan.

Por último vimos los próximos **NBA In The Zone 2000 y NHL Blades of Steel**, basados en las competiciones oficiales de Baloncesto y Hockey americanas, que prometen bastante y el sorprendente **Konami Rally** con todos los vehículos oficiales y las normas del Campeonato del Mundo. Un serio competidor que le ha salido a V-Rally 2. Por lo que pudimos probar el juego se mueve con una suavidad asombrosa y la sensación de conducción es bastante real, y eso que todavía está en una muy temprana etapa de desarrollo.

No podríamos acabar este extenso reportaje sin hacer mención a la macrofiesta que organizó Sony un día antes del cierre de la feria en sus estudios de Columbia/Sony Pictures. Una fiesta a lo grande, con actuaciones musicales y la presencia del "gran jefe" Ken Kutaragi entre otras personalidades, además de la asistencia de todos los medios de prensa que nos habíamos desplazado al E3. Para la celebración de la fiesta utilizaron dos platós de rodaje del tamaño de un campo de fútbol cada uno, llenos de comida, bebida y de todo. Vamos que no faltó de nada. Bailamos hasta bien entradita la madrugada y nos lo pasamos como enanos.

Y esto es mas o menos lo que nos ha parecido más interesante de esta fabulosa feria a la que esperamos poder volver el año que viene ya que es el acontecimiento más importante dentro de nuestro mundo (cada vez más grande) de los videojuegos.

Tío Alberto
Enviado Especial L. A.



Cuando son las tantas de la madrugada, alguna copilla encima y estás en un país extraño, no hay nada como encontrarte con un amigote y cantar *"Asturias my darling patria"*. Al menos eso debieron pensar nuestros compañeros R. Dreamer y Mayerick. ¡Salud y hasta la próxima!.

R4 Ridge Racer Type 4



Buscando la perfección

Desde el primer que pruebas R4 te das cuenta que estás delante de un juego diferente, rápido y con muchas curvas que necesita de toda tu concentración para poder hacerte con los 320 coches disponibles. Por esta razón hemos decidido realizar esta guía en la que te mostramos todos los coches disponibles más una completa guía para hacerte con todas y cada una de las pistas de R4. ¿Estás preparado para convertirte en el número 1?

Real Racing Roots 99. La técnica

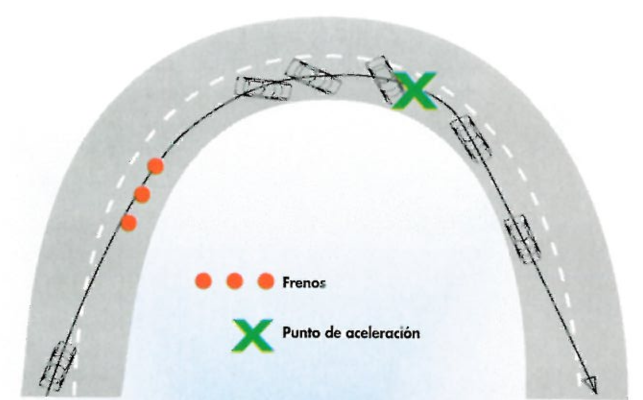
REAL RACING ROOTS '99

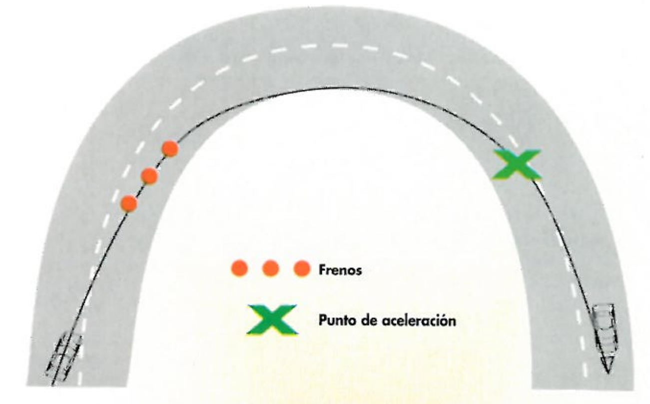
Los elementos están en contra tuya. El nivel de perfección que deberás alcanzar para dominar todas las técnicas de conducción supera a cualquier otro juego de carreras. El problema principal para ser un experto conductor en R4 es que los coches están bajo una serie de leyes físicas que son exclusivas de la serie Ridge Racer. Este elemento hace en algunas ocasiones más difícil el primer contacto con el juego para aquellos que nunca han probado ningún otro título de la serie. Pero no os confiéis, porque incluso los avezados expertos en Ridge Racer tendrán que aprender algunos truquillos nuevos. Los enemigos serán muy inteligentes, las pistas complicadas y tu único deber será el de no cometer ni un solo fallo para no quedar relegado al segundo o tercer puesto, solo puede ganar uno y ese tendrás que ser tú.

Entrando en materia

Básicamente se puede decir que hay dos modos de conducción, el de derrape y el de agarre. Estos se deciden cuando eliges la marca de coches (Assoluto, Terrazi, etc) , que quieres usar para la competición. Los de agarre son capaces de tomar las curvas más complicadas, haciendo su control un poco más complicado pero más real. Los de derrape (drift) son los mejores si deseas tomar las curvas a toda velocidad al más puro estilo de las películas. Para conducir en cualquiera de estos dos estilos tendrás que practicar bastante hasta dominarlo a la perfección.

Como puedes ver a continuación hay dos diagramas en los que se ve una curva, una línea negra que es la trayectoria del coche y una serie de indicaciones que te ayudarán a saber donde hay que acelerar y donde hay que frenar. Esto significa también que a medida que tengas un coche más rápido tendrás que usar los frenos con mayor antelación. Frena antes de lo indicado y no tomarás la curva con toda la velocidad necesaria, frena más tarde y acabarás chocando contra las paredes de la pista. De igual manera, presta mucha atención al punto de aceleración pues si no lo ajustas bien tu coche no recuperará la dirección y perderás el control.





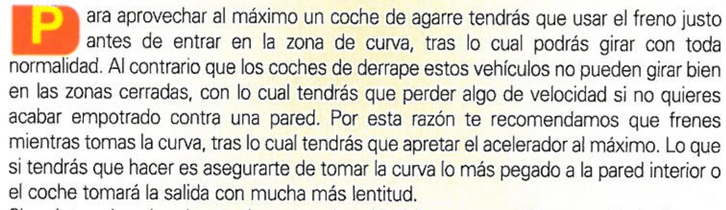
Derrapando a toda velocidad



Hay dos técnicas diferentes para manejar el derrape, aunque tendrás que tener en cuenta que ambas necesitan de mucha sincronización para que resulten del todo efectivas. La primera de las técnicas es la de soltar el acelerador en la zona de frenada y girar con fuerza para tomar la curva. Cuando el morro del coche esté mirando justo en la dirección de salida de la curva vuelve a apretar el acelerador y tu coche seguirá derrapando durante unos segundos pero saldrá en la dirección correcta y a toda velocidad. El problema de hacerlo así es que al volver a meter el acelerador las ruedas derrapan demasiado y no podrás acelerar durante unas décimas de segundo que son vitales. Si te sucede esto suelta el acelerador hasta que cese el sonido que indica que el coche está pasado de vueltas y cuando todo vuelva a la normalidad mete el acelerador al máximo.

La segunda técnica, que curiosamente nos ha resultado mucho más efectiva que la anterior, consiste en apretar el acelerador justo antes o a la vez que entras en la zona de frenado, tras lo cual tendrás que volver inmediatamente a pulsar el acelerador. Esto requiere una sincronización correcta y seguramente tengas que ajustar los movimientos de diferente manera para cada curva, por esta razón te recomendamos que practiques esta técnica porque una vez dominada es la que da mayor control y estabilidad al coche.

Agarrándose al asfalto



Para aprovechar al máximo un coche de agarre tendrás que usar el freno justo antes de entrar en la zona de curva, tras lo cual podrás girar con toda normalidad. Al contrario que los coches de derrape estos vehículos no pueden girar bien en las zonas cerradas, con lo cual tendrás que perder algo de velocidad si no quieres acabar empotrado contra una pared. Por esta razón te recomendamos que frenes mientras tomas la curva, tras lo cual tendrás que apretar el acelerador al máximo. Lo que si tendrás que hacer es asegurarte de tomar la curva lo más pegado a la pared interior o el coche tomará la salida con mucha más lentitud.

Si aprietas el acelerador mucho antes de salir de la curva tendrás que soltarlo durante unos segundos si ves que el coche se aproxima demasiado a la pared de la salida. Después tendrás que apretar el acelerador al máximo.

El manejo de los coches de agarre requiere algo más de práctica que los de derrape pero por lo general son mucho más rápidos en lo que a aceleración se refiere, de esta forma consiguen compensar las salidas de las curvas, aunque el verdadero problema de estos coches es que al principio acabarás chocando contra todas las paredes de las curvas cerradas.

Todos los coches disponibles

Hacerse con todos los coches en el modo individual no es una tarea fácil. Tendrás que ser el ganador absoluto de todos los modos y dificultades del juego, gastando cientos y cientos de horas antes de que este sueño se convierta en realidad. Lo mejor de todo es el regalo que consigues cuando te haces con los 320 coches del juego, aunque en realidad solo son 80 que hay que multiplicar por cuatro casas de competición (los niveles de dificultad). Por esa razón te recomendamos que empieces por R.C. Micro Mouse Mappy que es el modo más fácil de conseguir tus primeros coches. Una de las diferencias que más se notan al conseguir otros 80 coches de una dificultad superior es que todos los vehículos tienen más velocidad.

Pero tranquilos, esto es aún más complicado de lo que parece pues para conseguir que los 19 coches del modo Gran Prix entren en tu garage personal tendrás que terminar este modo unas siete veces y probablemente muchas veces más con un mismo fabricante de coches. El problema principal consiste en que para ganar los

ASSOLUTO

1. Promessa, 106 mph, Stage: 01
2. Promessa, 116 mph, Stage: 02
3. Bisonte, 119 mph, Stage: 02
4. Regalo, 123 mph, Stage: 02
5. Fatalita, 126 mph, Stage: 02
6. Promessa, 125 mph, Stage: 03
7. Bisonte, 129 mph, Stage: 03
8. Regalo, 132 mph, Stage: 03
9. Fatalita, 135 mph, Stage: 03
10. Rondine, 138 mph, Stage: 03
11. Cavaliere, 141 mph, Stage: 03
12. Infinito, 145 mph, Stage: 03
13. Promessa, 181 mph, Stage: 04
14. Bisonte, 185 mph, Stage: 04
15. Regalo, 189 mph, Stage: 04
16. Fatalita, 191 mph, Stage: 04
17. Aquila, 195 mph, Stage: 04
18. Estasi, 198 mph, Stage: 04
19. Squalo, 200 mph, Stage: 04
20. Vulcano, 223 mph, Stage: 04

Assoluto

Los italianos siempre han sido famosos por los diseños deportivos y por los coches de derrape, es por esto que Assoluto reune estas condiciones, rapidez y mucho derrape. Uno de los favoritos de PSM es el Cavaliere que tiene las ruedas cubiertas con paneles, junto al estupendo Squalo que solo es útil en la pista de 'Shooting Hoops', a pesar de lo cual es un señor cochazo.

Lizard

1. Bonfire, 105 mph, Stage: 01
2. Bonfire, 115 mph, Stage: 02
3. Detector, 118 mph, Stage: 02
4. Wisdom, 121 mph, Stage: 02
5. Officer, 125 mph, Stage 02
6. Bonfire, 123 mph, Stage: 03
7. Detector, 128 mph, Stage: 03
8. Wisdom, 129 mph, Stage: 03
9. Officer, 133 mph, Stage 03
10. Colleague, 136 mph, Stage 03
11. Comrade, 139 mph, Stage: 03
12. Ignition, 143 mph, Stage: 03
13. Bonfire, 181 mph, Stage: 04
14. Detector, 183 mph, Stage: 04
15. Wisdom, 188 mph, Stage: 04
16. Officer, 191 mph, Stage: 04
17. Tamer, 193 mph, Stage: 04
18. Cataract, 198 mph, Stage: 04
19. Reckless, 199 mph, Stage: 04
20. Nightmare, 220 mph, Stage: 04

Lizard

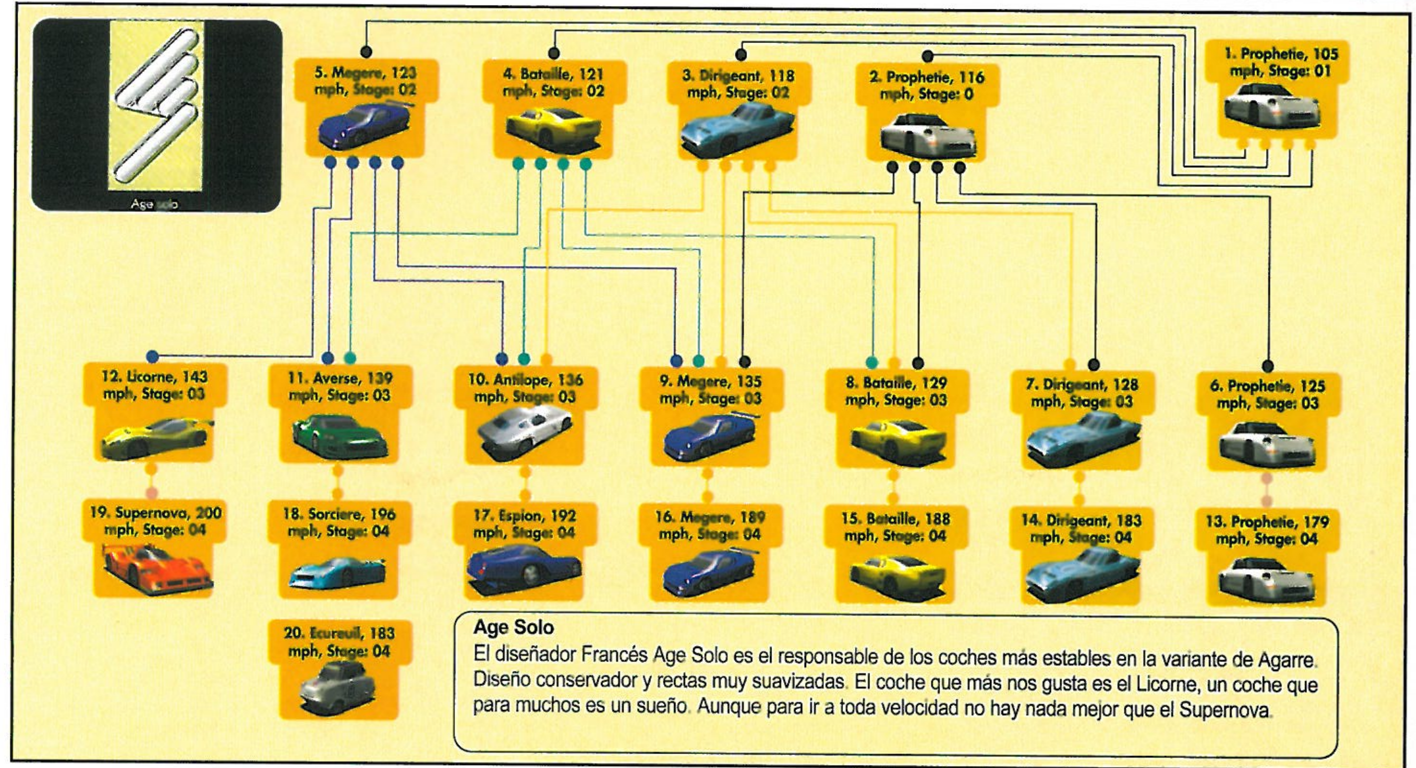
Este fabricante americano crea exclusivamente coches de derrape que deben ser manejados por un conductor con un estilo de conducción muy agresivo. Los favoritos de PSM son Wisdom, con su estilo de conducción clásico y Cataract que se parece muchísimo al Batmovil. Te recomendamos que cuando consigas el Cataract le cambies el color a negro, es una gozada.

cuatro primeros coches tienes que conseguir todas las variantes (quedar el segundo y el primero, o dos veces segundo o dos veces primero), lo cual es una tarea muy difícil de realizar.
Aunque esto no es todo pues el coche número 20 se adquiere al acceder al Extra Trial que aparece tras completar el modo Grand Prix. Este modo especial aparece en la parte inferior del menú principal. En este modo de competición podrás luchar para conseguir los cuatro coches más veloces de todo el juego. Un coche cohete, un hovercraft y un minicar en plan escarabajo que deja atónito a cualquiera con su increíble aceleración de 0 a 300 en algo más de dos segundos. Para poder ganar estos cuatro coches tienes que haber completado el modo Grand Prix con los cuatro fabricantes, lo cual habrá que multiplicar por cuatro si tenemos en cuenta que cada fabricante y dificultad tiene su coche especial.
Ahí queda eso, y por cierto buena suerte, la necesitarás por que el modo Extra Trial es capaz de volver loco al más experto conductor.

TERRAZI
Teramotors corporation

1. Ambitious, 106 mph, Stage: 01
2. Ambitious, 116 mph, Stage: 02
3. Troop, 119 mph, Stage: 02
4. Rumor, 122 mph, Stage: 02
5. Wildboar, 125 mph, Stage: 02
6. Ambitious, 126 mph, Stage: 03
7. Troop, 129 mph, Stage: 03
8. Rumor, 131 mph, Stage: 03
9. Wildboar, 135 mph, Stage: 03
10. Capital, 136 mph, Stage: 03
11. Cowboy, 139 mph, Stage: 03
12. Starlight, 145 mph, Stage: 03
13. Ambitious, 182 mph, Stage: 04
14. Troop, 185 mph, Stage: 04
15. Rumor, 186 mph, Stage: 04
16. Wildboar, 191 mph, Stage: 04
17. Decision, 193 mph, Stage: 04
18. Terrific, 196 mph, Stage: 04
19. Destroyer, 199 mph, Stage: 04
20. Utopia, 249 mph, Stage: 04

Terrazi
El fabricante con los diseños más extravagantes que te puedas imaginar. Todos son diseños Japoneses de agarre. Algunos de los favoritos de PSM son el Wildboar de tres ruedas o el fantástico monoplaza Cowboy, aunque claro está que no podemos dejar de lado al estupendo y bien nivelado Starlight que se diferencia de los demás con su diseño de F1.



Age Solo
El diseñador Francés Age Solo es el responsable de los coches más estables en la variante de Agarre. Diseño conservador y rectas muy suavizadas. El coche que más nos gusta es el Licorne, un coche que para muchos es un sueño. Aunque para ir a toda velocidad no hay nada mejor que el Supernova.

Descripción de las pistas: Como tomar las curvas

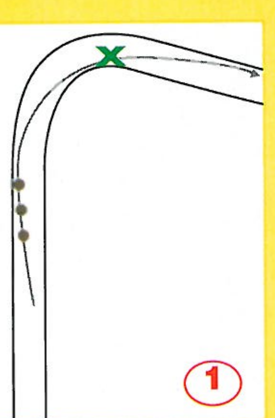
En esta sección os hemos confeccionado una completa guía con la que podréis aprender a tomar todas y cada una de las curvas de las pistas más complicadas.Las líneas grises son la dirección que debería tomar tu coche al seguir nuestras indicaciones. En algunas pistas podrás ver dos líneas: una roja que es para los coches de derrape y otra azul que es para los de agarre. La zona de frenada la determinará la velocidad que tenga tu coche, cuando más rápido sea con más antelación tendrás que frenar. Sobre todo te recomendamos que tengas cuidado al salir de las curvas por que podrías chocar contra un muro y perder mucha velocidad.

Helter Skelter

La primera pista con la que tendrás que enfrentarte en el modo Grand Prix. Solo se puede realizar con el coche número uno pero a pesar de su limitada velocidad supondrá un reto para los que nunca han probado un Ridge Racer. La parte más complicada es la curva que está antes de la meta. A pesar de todo las primeras curvas de esta pista Japonesa se pueden tomar a máxima velocidad.



La zona en la que tendrás que frenar en esta afilada curva a la derecha estará al final o inmediatamente después de la zona llena de sombras. Tras pasar las sombras gira al máximo hacia la derecha y acelera en la zona final de la curva como indica el dibujo.

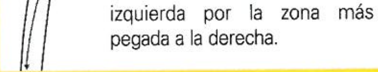




Esta es algo complicada. Entrarás en el tunnel por una generosa curva a la derecha, esto significa que no tienes que frenar. Entra en el paso que gira a la izquierda manteniendo la pared izquierda lo más alejada posible, frena inmediatamente y disponte a tomar la curva a la izquierda. El problema al tomar la curva está si frenas demasiado tarde pues acabarás de bruces contra la pared y no podrás girar fácilmente.



Definitivamente esta es la curva más difícil de todo el circuito. Dependiendo de que coche estés usando tendrás que tomarla con o sin los frenos. Tras tomar la primera a la izquierda tendrás que girar para tomar la siguiente curva a la derecha.



Prácticamente cualquier coche puede tomar esta curva sin frenar si tienes un poco de habilidad al volante.Para hacerlo necesitarás encontrar la zona perfecta para no chochar contra la pared izquierda y girar suavemente por la curva derecha, tras lo cual girarás a la izquierda por la zona más pegada a la derecha.



El truco para hacerse con esta afiladas curva a la izquierda está en usar los frenos justo tras pegar el pequeño salto. Esto significa que si giras en el aire y usas los frenos al tocar el suelo, podrásdgirar a la izquierda por el lado derecho sin ningún problema. De hecho hay algunos coches número 3 que pueden tomar está curva sin usar los frenos.

6

La última curva es un buen ejemplo de lo locos que están los diseñadores de Namco. Tras salir de la curva número 5 tendrás que hacer uso de los frenos por la zona izquierda de la pista, tras lo cual tendrás que girar rápidamente a la derecha. Cuando te aproximes a una zona desde la que puedas ver el túnel de subida aprieta el acelerador al máximo y prepárate para cruzar la meta.



CONSEJOS DEL PSM RACING TEAM

Los otros conductores

Cada carrera del modo Grand Prix te enfrenta contra siete conductores controlados por el ordenador. Tendrás que superarlos a todos pues siempre empezarás en la última posición de la Pole. Algo curioso es que casi nunca los coches se adelantan , con lo cual no se enfrentan entre ellos. Esto significa que habrá que adelantar a todos y cada uno de los participantes sin perder ni una décima de tiempo. Los golpes pueden ser divertidos pero no te ayudará a ganar la carrera.

CONSEJOS DEL PSM RACING TEAM

Golpes nada deseables

No te recomendamos que te aventures a golpear a los coches que estén delante de ti. Si lo haces tu coche bajará su velocidad y ellos recibirán un pequeño empujón. Ponte a golpear a un par de coches y verás como tus esperanzas de victoria desaparecen con la misma rapidez con la que el número uno te adelanta.



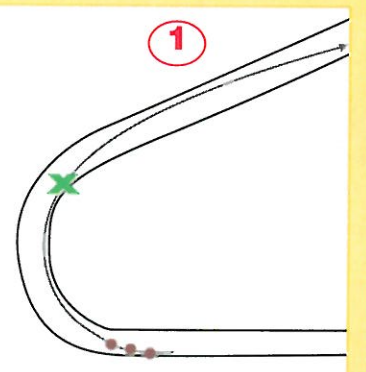
▶ No persigas a los coches desde atrás, un golpe puede significar la victoria o la derrota.

Wonderhill

La segunda pista Japonesa supone un gran reto para cualquier conductor, sobre todo si usáis un coche muy rápido. Lo bueno es que tiene un paisaje muy bonito y que al subir a la montaña dan ganas de bajarse del coche y tomarse algo bien fresquito... Es una pena que no puedas parar ni un segundo para admirar el cielo.
Si usas coches de nivel 1 probablemente no tengas ni que usar el freno en muchas de las curvas.



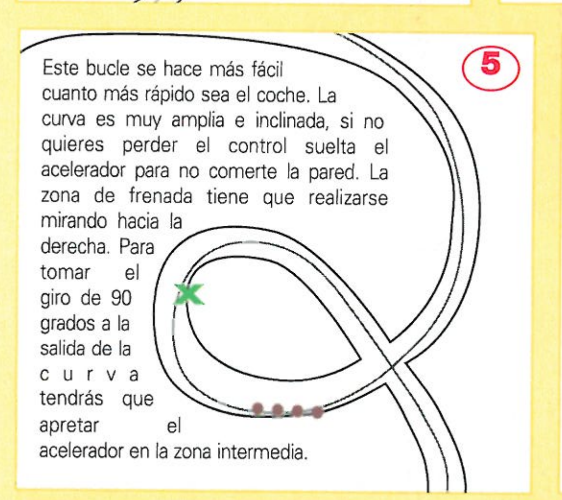
La primera curva cerrada no es nada especial. Una vez domines la zona de frenada podrás tomar la curva sin pensarlo. Concéntrate en mantener el coche a la izquierda al tomar la curva y en salir por la zona derecha.



2 Hay coches que necesitarán frenar al tomar la curva a la izquierda, en cualquier caso la mayoría de los vehículos pueden hacerse con esta zona sin demasiados problemas. El problema es que aquí no habrá zona para margen de error. Si te fijas en la curva final podrás ver que con un poco de práctica se puede tomar la curva final sin demasiados problemas.

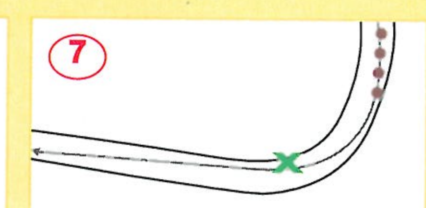
3 Esta es una de las tantas curvas complicadas de R4. Para tomarla hay que conducir por el lado izquierdo de la pista. Tendrás que frenar antes de entrar en la curva y empezar a girar. Si usas un coche de derrape tendrás que ser paciente al girar. Cuando veas la recta de salida pisa el acelerador al máximo. La curva final es muy fácil y no tendrás que frenar si vas pegado a la pared izquierda antes de girar.

4 Otra de las curvas complicadas, pues a pesar de ser una de las más bonitas requerirá de toda tu atención para girar en esta S. Los coches número uno no tendrán ningún problema para tomar esta curva sin tener que frenar, pero los coches rápidos tendrán que maniobrar usando los frenos en la zona exterior a la entrada de la S para girar inmediatamente a la izquierda y acelerar cuando se aproximen a la zona intermedia de la curva final a la derecha.



Este bucle se hace más fácil cuanto más rápido sea el coche. La curva es muy amplia e inclinada, si no quieres perder el control suelta el acelerador para no comerte la pared. La zona de frenada tiene que realizarse mirando hacia la derecha. Para tomar el giro de 90 grados a la salida de la curva tendrás que apretar el acelerador en la zona intermedia.

6 Esta salida llena de curvas no es demasiado complicada si conduces tanto con un vehículo rápido como con uno lento. Un poco de práctica y podrás tomarla a toda velocidad sin chocar contra las paredes.



La curva de acceso a la meta es la menos problemática de todas, pero si tienes un coche rápido tendrás que frenar con más anticipación de la que te indicamos, por lo demás nada especial.

 Frenadas

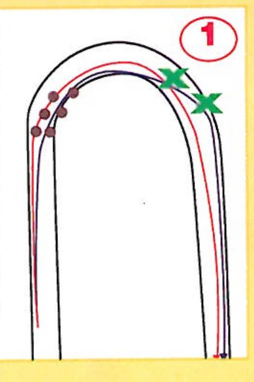
 Punto de aceleración

Edge of the Earth

Esta pista de Estados Unidos es la hermana menor de Brightest Nite. Al haber poca luz hay muchas ocasiones en las que tendrás que memorizar la siguiente curva para no chocar. Hay muy pocas zonas peligrosas. Si te enfrentas a esta pista en el modo Grand Prix con un vehículo rápido (mejor que el segundo) habrá que frenar un poco antes de lo indicado.



Una de esas curvas de 180 grados que son capaces de cortarle la respiración a cualquiera. Dependiendo que coche uses tendrás que guiarte por la línea roja (derrape) o azul (agarre). La zona de frenado es prácticamente la misma para los dos aunque a la hora de acelerar el coche de derrape tendrá que esperar hasta estár justo al lado de la pared para apretar el acelerador y girar en el último momento. El coche de agarre lo tendrá mucho más fácil a la hora de salir de la curva.



Esta curva a la derecha no requiere del freno para hacerse con ella. Guíate según la línea gris y no tendrás ningún problema.



3

Esta otra sección también puede ser realizada sin el uso del freno, aunque habrá muchos de vosotros que preferiréis soltar un poco el acelerador. Como ya sabéis es mejor soltar el acelerador a tiempo que chochar contra las paredes.

4

Una curva de 90 grados sin más. Para que te hagas una idea de donde está la zona de frenada lo mejor será que te guíes por las farolas y las marcas del suelo. Esto significa que tendrás que frenar cuando pases el último grupo de farolas antes de tomar la curva a la derecha. Los coches de derrape podrán hacerse con esta curva con mucha más facilidad.

5

En esta zona seguro que te tropiezas con alguno de los otros competidores. Tendrás que moverte con rapidez antes de llegar a la curva final o no podrás ganar los tan ansiados puestos que necesitas para clasificarte. Procura no chocar con las paredes al adelantar a uno de tus competidores o todo estará perdido.



Frenadas

Punto de aceleración



Al tomar una curva cerrada hay momentos en los que chocar contra la parte delantera de tus competidores te servirá para no salirte de la curva, pero ten cuidado por que si chocas con la parte delantera perderás velocidad y estabilidad. Si aprendes a hacerlo correctamente podrás tomar las curvas más complicadas sin soltar el acelerador.

▶ Cuando adelantes a alguien en una curva procura estar en la parte interior de la misma. Esto te dará una doble ventaja pues ganarás estabilidad y tu contrincante perderá velocidad al chocar contigo.



CONSEJOS DEL PSM RACING TEAM

Echa un vistazo atrás

Cuando tengas a un oponente detrás tuyo intenta ponerte justo delante suyo para obstaculizarle el camino, si lo haces bien ganarás velocidad gracias a tu contrincante. En los niveles difícil o experto hay muchas ocasiones en las que obligatoriamente tendrás que bloquearle el paso a los coches más rápidos. Te recomendamos que uses el modo de vista interior y estés atento al retrovisor.

▶ Cuando tengas alguien detrás tuyo asegurate de activar el modo de vista interna para evitar que te adelanten.



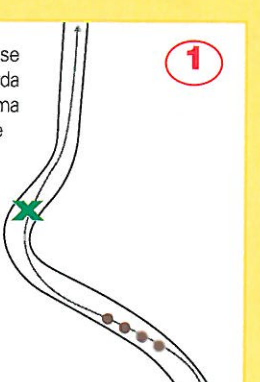
Out of blue

En resumen 'Out of Blue' es una versión reducida de 'Helter Skelter', de ahí que se parezca tanto a pesar de sólo compartir la última curva. La primera curva se puede tomar a toda velocidad sin riesgo de tener complicaciones. Los problemas comienzan cuando nos acercamos al puerto.



1

La primera parte de esta sección se toma con un "gentil" giro a la izquierda para salir usando el acelerador a máxima potencia. Es muy recomendable tomar la primera curva por la parte central para poder salir a toda velocidad por el lado izquierdo sin tocar los muros. El mayor problema es sobrepasarse a la hora de usar el freno o el acelerador pues perderías el control del coche.

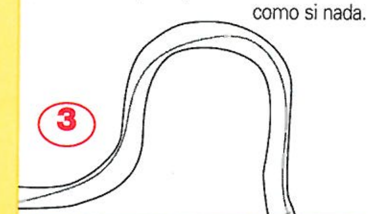


2

La entrada a esta zona es bastante complicada. Tendrás que sincronizar los frenos y el acelerador para frenar justo antes de tomar la curva y apretar el acelerador justo tras pasar la esquina de 90 grados. Si lo haces bien el coche quedará perfectamente alineado con la pared izquierda de la salida. Los coches de derrape lo tendrán mucho más fácil que los de agarre.

3

La gran curva izquierda/derecha necesita de algo de fé en uno mismo para tomarla sin tener que usar los frenos. La entrada tendrás que realizarla muy pegado a la izquierda para poder girar en el momento justo a la derecha de la gran curva. Si practicas un poco podrás hacer los movimientos como si nada.

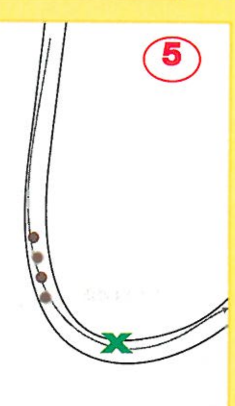


4

Otra gentil curva a la derecha que tendrás que tomar con un poco de práctica. Pégate a la izquierda y tendrás suficiente ángulo para girar sin tocar el freno, aunque si usas un coche muy rápido no tendrás más remedio que usarlo.

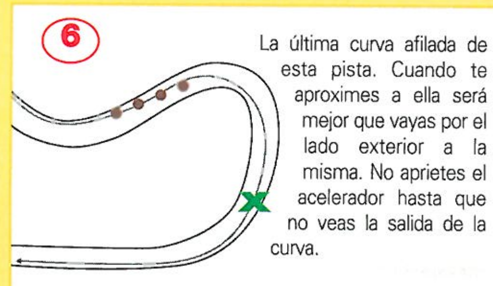
5

La mejor forma de hacerse con esta curva es colocarse al lado derecho y mientras te aproximas a ella apretar el freno. Cuando veas la salida de la curva pisa el freno de nuevo y saldrás perfectamente alineado. Hay algunos coches de tercera categoría que son capaces de tomar esta curva sin necesidad de frenar.



6

La última curva afilada de esta pista. Cuando te aproximes a ella será mejor que vayas por el lado exterior a la misma. No aprietes el acelerador hasta que no veas la salida de la curva.





CONSEJOS DEL PSM RACING TEAM

La última vuelta

Seguramente, y si has hecho bien los deberes, estés a un puesto de alcanzar al número uno. En los niveles más avanzados no te encontrarás al número uno hasta que no estés cercano a la última curva. Por esta razón si no te lo encuentras a mitad del camino ten por seguro que puedes dar la vuelta por perdida.

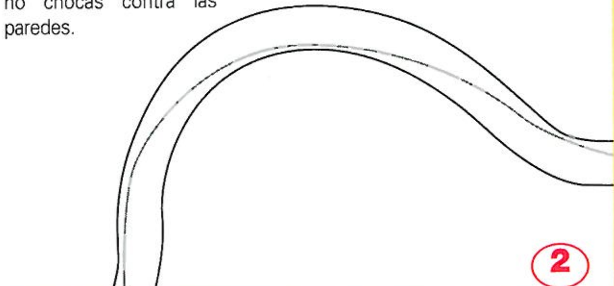
Phantomile

Esta pista japonesa usa parte de las pistas Helter Skelter y Out of Blue. La característica principal es que es una de las más cortas de todo el juego convirtiendo cada una de las cuatro curvas en un verdadero reto. A todo esto hay que sumar la dificultad añadida que significa que al llegar a esta fase llevas un coche muy rápido capaz de hacerte la vida muy complicada. Las notas curiosas de esta pista son en primer lugar su nombre 'phantomile' es el nombre de una de las fases de Klonoa y la segunda son los personajes de Namco de los laterales de la carretera.



1

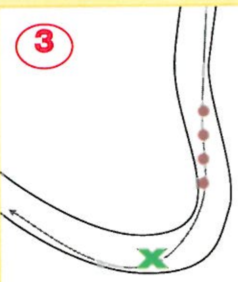
La primera curva tendrás que tomarla de diferente manera dependiendo de que tipo de coche uses. Si usas un coche de agarre (linea azul) tienes que tomar la curva con mucha tranquilidad y empezar a girar cuando estés casi pegado a la pared izquierda, empieza a girar y frena a media distancia entre la curva final y acelera justo al salir de la curva.



Algunos de coches de la sección tres pueden hacer esta parte del circuito sin tener que frenar. Si tienes la necesidad de hacerlo asegúrate de esperar hasta el último momento. La primera curva es bastante suave aunque tendrás que mantenerte en la línea para poder tomar la siguiente a la izquierda, esto significa que habrá que maniobrar muy deprisa para no perder el control del coche. No te asustes si ves que al salir de la segunda curva te aproximas demasiado al muro, simplemente mantén el volante en la dirección correcta y verás como no chocas contra las paredes.

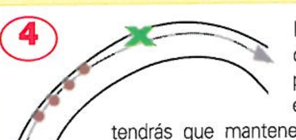
2

3

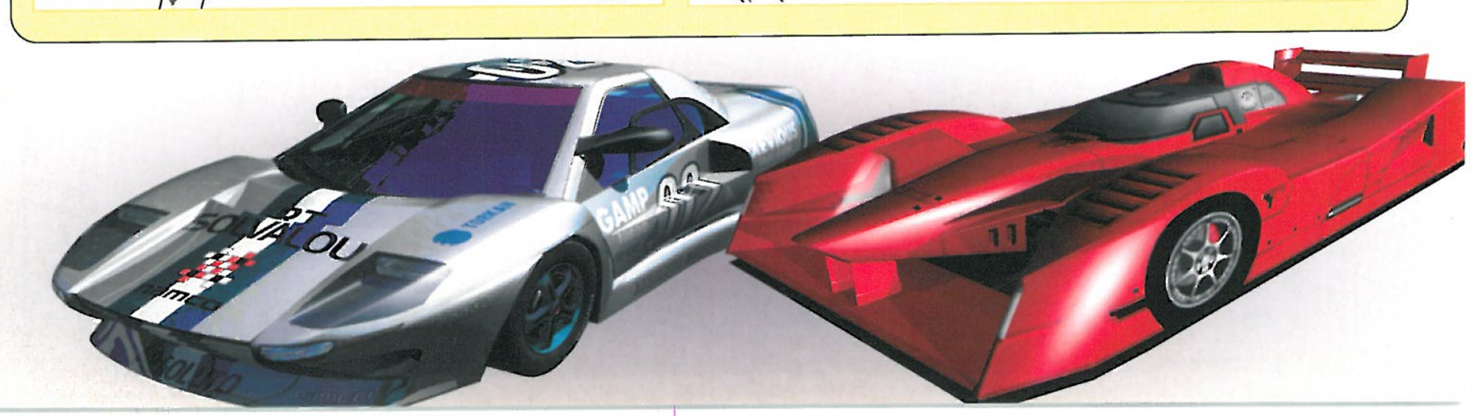


Vas a tener que frenar antes de tomar la curva, sobre todo si tenemos en cuenta a la velocidad que irás cuando pases por este punto. Hay que frenar por el lado derecho de la curva para esperar hasta el último momento y acelerar para recuperar el control del vehículo.

4



La parte complicada está en su salida pues conecta directamente con la meta y es muy probable que te encuentres algún que otro enemigo. Para evitar la pared de salida tendrás que mantenerte pegado a la pared izquierda y frenar durante unos momentos hasta que veas la curva de salida, en ese momento aprieta el acelerador y gira todo lo que puedas a la derecha aprovechando la zona más amplia de la curva, de esta forma evitarás chocar y no perderás velocidad.

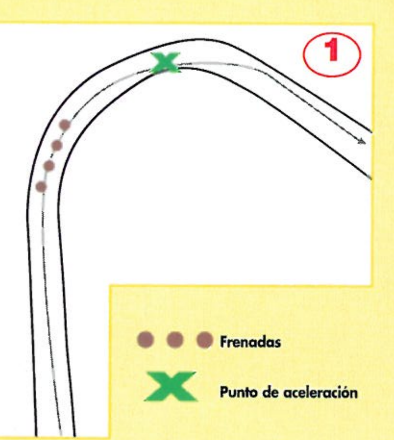


Brightest nite

Esta es una versión modificada de 'Edge Of the Earth'. Aquí encontraréis la ayuda a las curvas nuevas que aparecen en el recorrido. Lo increíble de esta pista es la caída que se produce al salir del puente, sin duda es uno de los momentos más emocionantes del juego.



Para dominar esta curva hay que saber aprovechar la zona de frenado. Procura frenar antes de ver la salida de la curva, de esta forma podrás girar sin perder el control y pegarte al lado derecho de la curva, tras lo cual tendrás que acelerar y girar hacia la derecha. Si lo haces bien acabarás en el lazo izquierdo de la salida.



2

Para esta afilada curva vas a necesitar pegarte al lado derecho de la carretera y frenar antes de empezar a girar. Pégate al lado izquierdo de la curva y acelera cuando hayas pasado la parte más afilada.

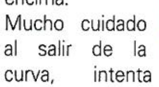
3

Esta curva a primera vista parece que puede ser tomada sin necesidad del freno, pero no te confíes pues si no frenas antes de llegar a la zona peligrosa no tendrás tiempo para responder con precisión. Una vez hayas frenado procura mantenerte por el lado izquierdo de la carretera hasta que veas la curva, en ese momento dirígete pegando el coche al lado derecho de la entrada y aprieta el freno justo antes de salir de la misma.

4



Esta es la mejor parte de la pista. En algunas ocasiones podrás superar a tus contrincantes saltándoles por encima.



Mucho cuidado al salir de la curva, intenta mantenerte por la parte más central y usar el freno justo al tocar el suelo, tras lo cual tendrás que girar a la derecha y acelerar rápidamente.

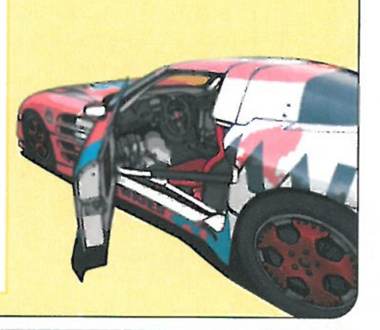


Posiblemente tengas que usar el freno al llegar a la curva a la derecha que conecta con el resto de la pista. Por lo demás es prácticamente igual a 'Edge Of the Earth'.



6

Aprovecha el saliente de la carretera para ganar uno o dos segundos adicionales. Ten cuidado con la reentrada al túnel.



CONSEJOS DEL PSM RACING TEAM

Arranca más rápido



Si lo que quieres es llegar en el primer puesto más vale que aprendas a salir a toda velocidad. El truco para realizar un arranque correcto consiste en regular las RPM entre 6 y 6.5 justo cuando el cartel pone "GO". Si te pasas de RPM las ruedas derraparán y perderás unos segundos preciosos.

Si usas el sistema de marchas manuales tendrás que regular las revoluciones a 6.0 y cambiar rápidamente a la segunda marcha cuando el letrero ponga "GO".



▶ Tendrás que mantener las RPM a 6.5 justo cuando el letrero ponga "GO". Con un poco de práctica conseguirás ganar un par de segundos.

CONSEJOS DEL PSM RACING TEAM

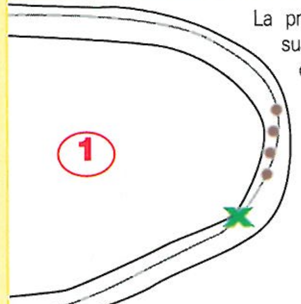
Manual contra automático

Usar el modo de transmisión automático tiene sus ventajas y desventajas. A pesar de que los "puristas" odian el sistema automático, hay que destacar que es la forma más rápida de hacerse con el control del coche ya que permite al jugador concentrarse en el uso del acelerador y freno. La gente que use el sistema manual obtendrá una aceleración mucho mejor, a la vez que podrá arrancar a más velocidad al limitar las revoluciones a 6.0. El mayor problema que tiene el sistema manual es que requiere mucha más concentración a la hora de realizar los derrapes.

Heaven and hell

La primera parte del circuito comparte las mismas curvas con Wonderhill sólo que ahora vamos con cohes de nivel 3, lo que hace más difícil el manejo. La nueva parte del circuito nos sube hasta un observatorio a través de un montón de curvas cerradas a la izquierda para desembocar en las eses finales donde se decidirá quien pasa a la final. ¡Complicado, Tu!.





La primera curva de esta sección empieza suavemente y se tuerce bruscamente a la derecha. La zona en la que tendrás que frenar está justo antes de encontrarte la curva cerrada. Una vez frenes dispondrás de poco tiempo para acelerar y salir de la curva. La siguiente sección te permitirá acelerar al máximo sin problemas.





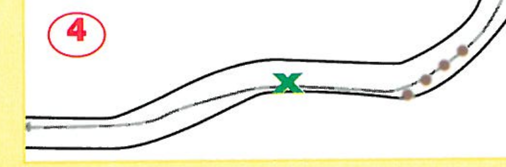
2

Después de pasar la zona de aceleración tendrás que enfrentarte a esta curva elevada de 90 grados. Frena desde el lado derecho de la carretera mientras empiezas a girar. Acelera cuando el coche esté en la zona central de la curva y pégate al lado derecho para tomar la siguiente.



Esta curva no es tan complicada como la anterior, aunque teniendo en cuenta la velocidad a la que irá tu coche seguramente tengas que usar el freno antes de llegar a la curva. Aprovecha el ángulo abierto para acelerar. Si ejecutas bien los movimientos estarás en el lado derecho de la carretera.

Muy pocos coches pueden superar esta zona sin tener que hacer un moderado uso del freno en la parte exterior izquierda a la curva. Usalo y gira por el lado exterior izquierdo; cuando veas que el coche está alineado pisa el acelerador y prepárate para cruzar la meta. Este final es el más decisivo de todo el juego, cuando llegues aquí sabrás por que lo decimos.



Como usar el reproductor de música

¿Te aburres y no sabes que hacer?, pues bien, aquí tienes la lista de opciones que se pueden activar en el reproductor de música de R4. Cada uno de los botones activa un modo o efecto.

L o R ...... Cambia la música
T .... Perspectiva en tercera persona. Activa o desactiva el efecto de Motion Blur
C .... Función de repetición
X .... Sale al menú de opciones
SELECT ....Cambia de nombre de pista

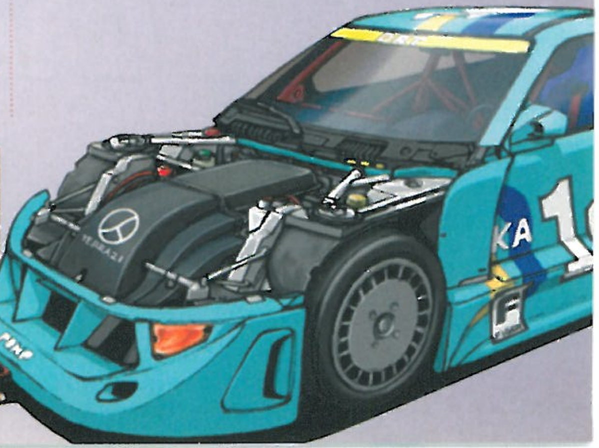
Usa estos controles si tienes activado el modo de Motion Blur

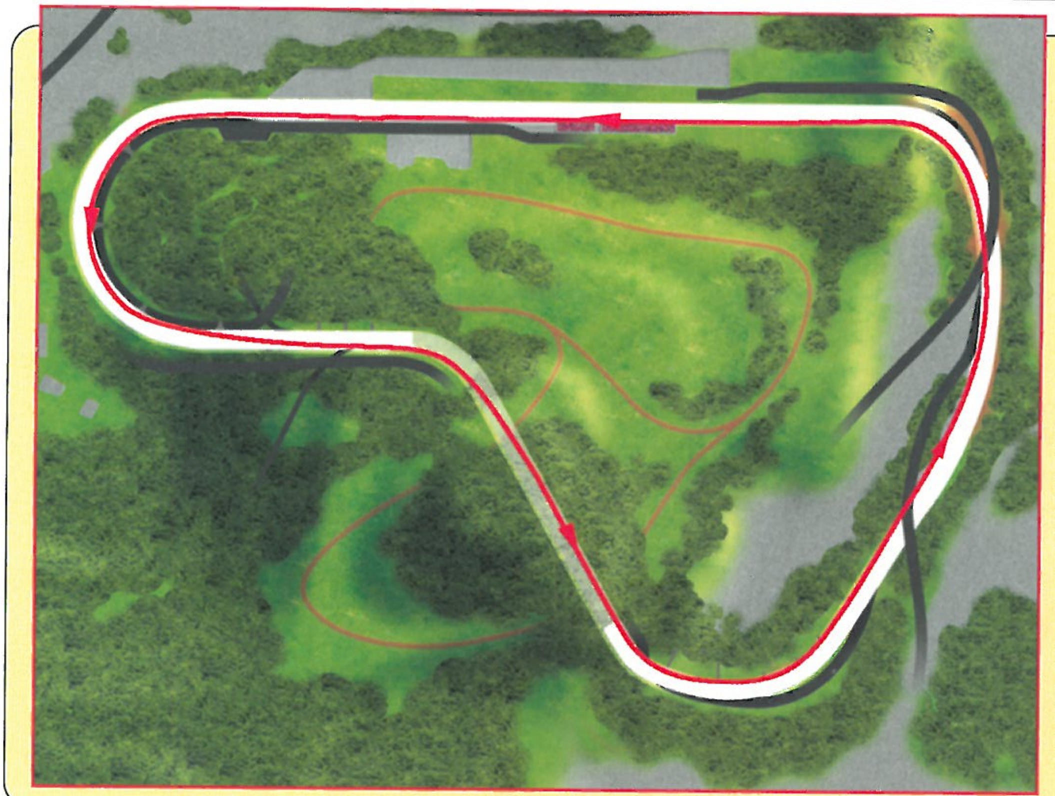
R2 .... Añade color
L2 .... Quita color
L1/R1 .. Pasa por todos los colores de intensidad


▲ ¿Te aburres con el modo Gran Prix? si es así, te recomendamos que te sientes tranquilamente y pongas el reproductor de música de R4 a todo volumen.

Dentro de la perspectiva del conductor

L1/R1 Cambia la cámara a vista lateral o trasera.





Shooting hoops

Si señor, la última pista en la que tendrás que demostrar tus habilidades como conductor. Su diseño está pensado para los coches más rápidos de nivel 4, los cuales en general no son capaces de tomar una curva cerrada ni con la ayuda de unas muletas. Es por esta razón que las curvas de la pista son muy amplias y permiten a cualquier conductor manejar su coche sin necesidad de soltar el acelerador en ningún momento.
Sigue la línea que te hemos indicado y no tendrás ningún problema. Si pierdes el control del coche ten por seguro que no ganarás pues tus competidores también tienen unos coches muy rápidos, un golpe o un movimiento en falso y habrás perdido antes de lo que te imaginas.
La mejor parte es la de los fuegos artificiales del final. Si tienes un buen subwoofer conectado a tu PlayStation seguro que alucinas con las explosiones.

El mejor coche del mundo el 321...

Si estás buscando razones para seguir jugando a R4 y conseguir los 320 coches te diremos que una vez los consigas todos en tu garaje aparecerá un nuevo coche de tres ruedas en forma de Pac Man gigante. Aunque eso no es lo mejor por que cuando oigas la nueva canción (llamada 'Eat Em Up') que aparece en el reproductor de música seguro que se lo cuentas a todos tus amigos. ¿Será el nuevo éxito del verano?



Tras conseguir los 320 coches este Pac Man aparecerá al seleccionar coche en el modo Time Trial.



Usar el Pac Man es increíble, sobretodo por la música que lo acompaña. Otra gran ventaja es que podrás usarlo en el modo dos jugadores o en el de cuatro con link. Tendrás que cargar el coche en cada uno de los jugadores para poder usarlo.

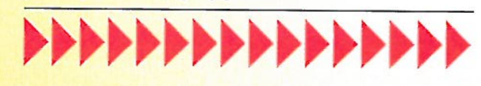
Pegatinas ocultas

Aparte de las 20 pegatinas normales hay cuatro que están ocultas al empezar el juego. Las imágenes ocultas están bajo los números 21 al 24 y son imágenes de Reiko Nagase (la chica R4) con un tono diferente. Para poder verlas tendrás que terminar el modo Grand Prix con cada uno de los equipos sin perder ni una sola vez y siendo el primero en todas las carreras. Aquí tienes la lista de imágenes ocultas y como conseguirlas.

Pegatina 21 . . . . Reiko Nagase (Azul) - Gana con el equipo D.R.T.
Pegatina 22 . . . . . . Reiko Nagase (Naranja) - Gana con el equipo M.M.M.
Pegatina 23 . . . . . Reiko Nagase (Verde) - Gana con el equipo P.R.C.
Pegatina 24 . . . . Reiko Nagase (Rojo) - Gana con el equipo R.T.S.



Seguro que no hace falta que te digamos que estas cuatro pegatinas son las mejores que podrás encontrar en R4. Otro premio que anima a seguir jugando...





Lárgate venga, sabemos que no puedes esperar más a poner el juego para terminártelo unas 100 veces...

TRUCOS

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

PERSONAJES OCULTOS

Seguro que no le has sacado todo el partido a este juego de Capcom. Perfecto, si lo que quieres es ver todo el potencial de este increíble juego de lucha tendrás que descubrir los personajes ocultos.

Para poder acceder estos personajes tendrás que ir a la pantalla de selección de personaje y hacer una combinación de botones



▲ Todos los personajes ocultos se pueden activar desde el menú de selección mediante la correcta combinación de unos botones.

Armored Spiderman . . . . .Pon el cursor sobre Spiderman en la pantalla de selección de personaje. Mantén apretado Select y cualquier otro botón de Puño o Patada.

Mephisto . . . . .Pon el cursor sobre Omega-Red en la pantalla de selección de personaje. Mantén apretado Select y cualquier otro botón de Puño o Patada.

U.S. Agent . . . . .Pon el cursor sobre M. Bison en la pantalla de selección de personaje. Mantén apretado Select y cualquier otro botón de Puño o Patada. Si aprietas Puño el uniforme será gris y con Patada será verde.

Shadow Charlie . . . . .Pon el cursor sobre Dhalsim en la pantalla de selección de personaje. Mantén apretado Select y cualquier otro botón de Puño o Patada.

Mega Sakura . . . . .Pon el cursor sobre Hulk (La masa para los amigos) en la pantalla de selección de personaje. Mantén apretado Select y cualquier otro botón de Puño o Patada.

Mega Zangief . . . . .Pon el cursor sobre Blackheart en la pantalla de selección de personaje. Mantén apretado Select y cualquier otro botón de Puño o Patada.

Grey Hulk . . . . .Activa a "Mega Sakura" y elige a Hulk como su contrincante.

Exploding Dan Intro . . . . .Mantén pulsado triangulo tras seleccionar a Dan como tu personaje. Suelta los botones justo después de que la palabra "Fight" aparezca...



▲ Es gris, tiene malas pulgas y su nombre es Armored Spiderman. ¿Qué más se puede pedir?



▲ Mega Zangief no podía faltar a la fiesta. Deberías ver las tortas que es capaz de meter este bruto.

BUST-A-MOVE 4

NIVELES ADICIONALES

Si no es suficiente para ti el superar todos y cada uno de los niveles te recomendamos que pruebes con los niveles extra. Para poder acceder a ellos presiona □ ↑ ← ↓ → ↑ □ ↓ ← ↑ → ↓ □ en la pantalla de START. Si los introduces correctamente aparecerá un pequeño bicho verde en la esquina inferior derecha de la pantalla. Ve al modo Puzzle y elige Arcade.
Al empezar veras que los niveles son completamente nuevos.

TODOS LOS PERSONAJES

Con los personajes adicionales podrás conseguir un total de 16 (hay 10 en un principio). En la pantalla de Start presiona → → △ ← ← y escucharás unos aplausos.

Empieza una nueva partida y al seleccionar tu personaje podrás ver que ahora hay 16 a elegir.

LECTURA DE TAROT

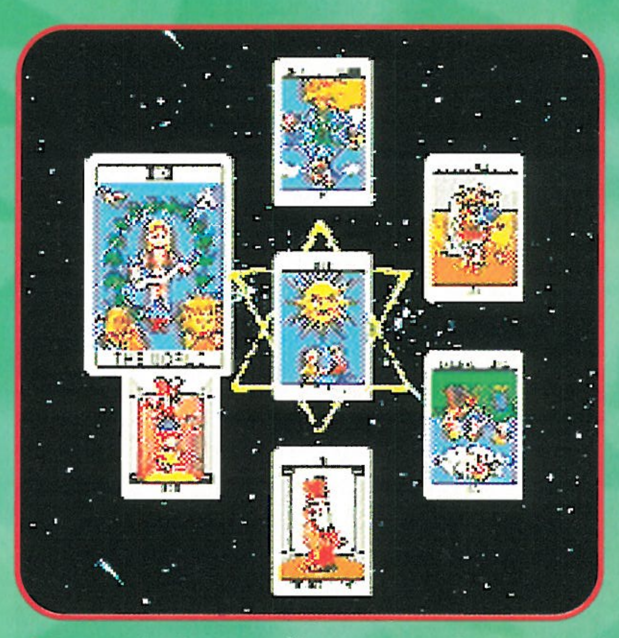
Normalmente para activar la opción de lectura de Tarot del menú de opciones hay que terminar el modo historia. Ahora podrás activar el modo Tarot con un código rápido y sencillo. A pesar de que este modo no tiene nada de interés puede resultar divertido para aquellos que hayan terminado el juego. En la pantalla de Start presiona ↑ △ ↓ △ ↑, y mira las opciones para comprobar que lo has realizado correctamente.



▲ Introduce el código en esta pantalla y si lo haces correctamente verás un pequeño colega de color verde que se asomará en la esquina inferior izquierda.



▲ Increíble, ahora hay un montón de personajes para elegir.



▲ Para que te lean las cartas tendrás que cortar antes de que te cuenten el futuro...



▲ Al pausar el juego verás que está en modo difícil. Ve preparándote para sufrir...

MODO DIFÍCIL

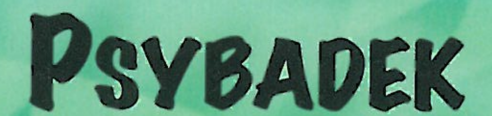
Es posible que más de uno de vosotros haya encontrado que la dificultad de Siphon Filter no está a la altura (algo que realmente nos sorprendería pues el juego es bastante complejo). Si es así ve preparándote para aceder al modo Difícil.

En la pantalla de selección de Nueva partida presiona ◆ + L1 + R2 + SELECT + □ + ○ + X.. Si lo introduces correctamente escucharás a Gabe diciendo "Dawn it" y al empezar una nueva partida podrás observar como aparece "Modo Difícil" bajo el nombre del área.

SIPHON FILTER



▲ Para acceder al modo difícil tienes que introducir el código manteniendo el cursor sobre "Nueva partida".



PSYBADEK



MÁS CÓDIGOS QUE NUNCA

Si alguna vez os habéis quedado con ganas de hacer locuras con este extraño juego de Psygnosis ahora tenéis una buena oportunidad. Es una pena que ninguno de ellos sirva para mejorar la jugabilidad pero seguro que os sirven para que no se llene de polvo en vuestra estantería.

Introduce los códigos la pantalla de passwords que podrás encontrar, cuando eliges "Continuar", en el menú de opciones.



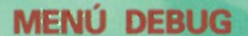
▲ A pesar de haber introducido los códigos tendrás que apañártelas para encontrar los balones para poder pasar de nivel.

Efecto	Password
Niveles de Arriba a bajo	TOPSYTURVY
Jelly Infinito	JELLYJELLY
Nueve vidas	DONTDIONME
Personajes grandes	INLILLIPUT
Personajes pequeños	SIZOFANANT
Dek más rápido	DEKPOWERUP
Dek más lento	CLAPPEDOUT
Gravedad baja	WALKONMOON
Sin atracción	GREASEDDEK
Invencibilidad	DONDACHAOS
Selección de nivel	GOANYWHERE



▲ El efecto de arriba abajo elimina los últimos resquicios de jugabilidad de Psybadek, pruebalo si tienes unas aspirinas a mano.

GEX 3



MENÚ DEBUG

Los programadores de Gex 3 han incluido un útil menú debug al que podrás acceder con el código que te damos a continuación. Desde este menú podrás activar algunas opciones que te ayudarán en tu misión. Podrás elegir el nivel con lo cual tendrás acceso a los niveles ocultos / especiales a los que solo se accede con una serie de objetos. Y la gran puerta de los trucos se abre pausando el juego y mientras mantienes pulsado L2 presionas ↑ ○ → ↑ ← → ↓.



▲ Primero tendrás que pausar el juego y mantener pulsado L2 para poder introducir el código.



▲ Como puedes observar el menú de debug es la mar de útil. Si tienes el juego no te olvides de probar este fantástico código.

ODDWORLD: ABE'S EXODUS

LO QUE FALTABA POR CONTAR

En el número anterior os contamos un par de trucos para esta fantástica segunda entrega. Lo que no os habíamos contado es que hay un código para seleccionar el nivel que deseemos, de esta forma podremos viajar de nivel en nivel hasta salvar a todos los Mudokons, pues como bien sabréis hay niveles a los que solo se puede acceder una vez.

Si estáis preparados dirigíos al menú principal y mantened pulsado R2 y presiona ↓ ↑ ← → △ □ ○ △ □ ○ ↓ ↑ ← →.

Para tener acceso a los videos del juego mantén pulsado R1 y pulsa ↑ ↓ ← → □ ○ △ ○ □ ○ ↑ ↓ ← →.

Si te has rendido con este juego te recomendamos que le eches un vistazo a los fantásticos videos de Abe's Exodus.



Cualquiera de los dos códigos deben ser introducidos en la pantalla principal.

INVENCIBILIDAD

Si señor, por fin podrás cruzar todos y cada uno de los niveles sin tener que preocuparte por las trampas, bombas o enemigos que se pongan a tu paso. Aunque como habrás supuesto los otros Mukodons seguirán estando tan indefensos como siempre.

Para activar este código basta con mantener pulsado R1 y presionar ○ △ □ X ↓ ↓ ↓ ○ △ □ X. Sabrás si ha funcionado cuando veas que los disparos y las explosiones no te hacen nada...



Para elegir el nivel al que quieres ir bastará con moverte al nivel que desees. Selecciónalo y presiona X.


Ahora te dará exactamente igual salvar a uno o a ninguno, podrás ver todos y cada uno de los videos de este juegazo. Como puedes observar este es el malo...


Con la invencibilidad activada podrás atravesar cualquier zona peligrosa como si nada. Ten por seguro que todos te perseguirán.



Spyro The Dragon

POR FIN PODRÁS ELEGIR EL NIVEL QUE QUIERAS

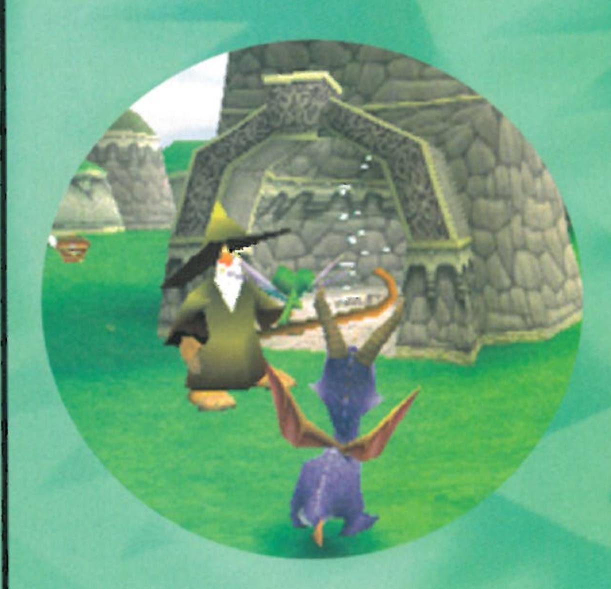
Desde hace mucho tiempo Spyro ha llamado la atención de los jugadores. Hace unos meses os enseñamos a que pudieseis tener 99 vidas, algo que seguramente habrá ayudado a muchos de vosotros. Pero sabemos que esto no es suficiente, hay algunos niveles que pueden volver loco a cualquiera por esta razón os vamos a revelar uno de los códigos mejor guardados, el de saltarse los niveles.

Pausa el juego con START. Pon el cursor sobre la opción de Inventario y mientras estés en esta pantalla presiona □□○□← → ← → ○ ↑ → ↓. Si los introduces correctamente aparecerá una lista con todos los niveles con las gemas que se pueden encontrar en cada uno de ellos.

Cuando quieras pasar a otro nivel tendrás que buscar a un hombre con un globo aerostático y elegir el nivel al que queráis ir.



▲ Introduce el código y aparecerán las estadísticas de los niveles.





▲ Para moverte entre los diferentes mundos tendrás que encontrar a uno de los que tienen un globo. Si te dicen que no pueden significa que has introducido mal el código.

ELIMINATOR

TODOS LOS TRUCOS

Este juego de acción de Psygnosis no es gran cosa, de hecho es muy probable que termine aburriendo por su elevadísimo nivel de dificultad. Por esta razón os recomendamos que probéis a jugar con estos trucos, seguro que no lo lamentáis.

Todos los códigos tienen que ser introducidos en la pantalla de ID.

Password	Efecto
CLEVALAD	Invulnerabilidad
GUNCRAZY	Arma principal al máximo
MAXMEOUT	Arma secundaria al máximo
NEWWEELS	Máquina 'Mean'
	(Una vez activado podrás tener acceso a un nuevo vehículo con todas las características al máximo)
WAITABIT	Dispondrás de diez minutos para cada zona (no te fíes de lo que salga en el contador de tiempo)

PASSWORDS DE LOS NIVELES

Si a pesar de contar con estos magníficos trucos no te ves capaz de terminarte el juego te recomendamos que pruebes las passwords de los niveles. Recuerda mirar el nivel secreto, vale la pena.

Para que los passwords funcionen tendrás que introducirlos en la pantalla de ID.

Nivel	Passwords
1 GOTHLAND	
1 BOSS	HOPALONG
2 REDWORLD	
2 BOSS	BERNIHOT
3 CHEMWRKS	
3 BOSS	ITSCRATE
4 INDEPTHS	
4 BOSS	OCTOPUSI
5 MARSADAY	
5 BOSS	MEANMECH
6 FRSTBYTE	
6 BOSS	FLOPPSIE
7 INCATOMB	
7 BOSS	VENOMGUY
8 DARKVOID	
8 BOSS	THEQUEEN
Nivel Secreto	WAKYLEVL



▲ Este nuevo vehículo parece un cadillac rosa flotante solo mola para un rato.



▲ Tras introducir cualquiera de los trucos podrás ver como aparece la palabra "Cheater" en la pantalla de ID, eso significa que estás usando trucos.



▲ Al acceder al nivel secreto los trucos quedarán desactivados. Esto significa que tendrás que terminar la fase con tus propios medios. Para pasar de nivel tendrás que disparar al objeto especial que te espera al final de la fase.



Esta sección se ha creado exclusivamente para tí; queremos que sea la más interactiva de todas las revistas. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
PSM C/ José María Galván nº 3. 1. 28019 Madrid

Tio Alberto y Tio Sebas.

LO BUENO Y LO MALO
D. Valderrama

Muy buenas:

No voy a empezar diciendoos lo maravillosa que es PSM para eso están los chavalines de 15 años que quieren que le publiquéis la carta (a mi me da igual); al contrario, os voy a enumerar lo "+" y lo "-".

No me gusta:

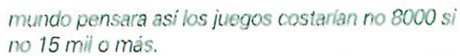
Nimue (quien la dijo que sabía dibujar la engañó)

Bueno, la verdad es que la chica no es que haga buenos o malos dibujos lo que pasa es que sus historias tienen tirón y además son muy simpáticas. Tus dibujos son de buena calidad y el que nos has enviado esta de vicio, envíanos más y los publicaremos, cuenta con ello.

Vuestra batalla personal contra el "chip", tened en cuenta que en España lo usa un 70% de los usuarios (entre los que por suerte o por desgracia no me encuentro) y el chip es solo el antídoto contra la cara dura de cobrar 8.000 por un CD que a SONY le cuesta 50 ptas en su fábrica de Alemania. Aunque me diréis que el contenido (los datos) es lo importante. Si tenéis razón pero cuando ves al creador de Doom diciendo que se retira porque tiene muchos Ferraris pues... Si yo tuviera más tiempo libre y no me gustaran tanto el packaging de los originales yo pondría también el chip.



Entendemos (hasta cierto punto) tu punto de vista, pero lo que está claro es que si todo el



mundo pensara así los juegos costarían no 8000 si no 15 mil o más.

Lo que es cierto es que este mundo, como el de la televisión o el cine, permite a los responsables de la creación de un juego, comprarse un Ferrari y vivir de lujo, pero eso solo lo consiguen unos pocos afortunados.

Lo que no se puede permitir es que el arte (tanto el del cine, como el teatro, la literatura o el de los videojuegos) termine por convertirse en un lugar en el que solo los grandes pueden sobrevivir.

Me gusta:

Vuestras puntuaciones crueles y fieles. Me jode mucho cuando compro de segunda mano un juego por 5 o 6 verdes y que luego sea una escoria del infierno. Cuando dejéis de ser independientes (cuando empiecen a mandaros regalitos, viajes) dejaré de compraros.

Genial, entonces no la dejarás de comprar.

El formato de la revista.

Cómodo, fácil de llevar y no necesitas de una cartera como un camión para poder llevarla a todos sitios.

Las pegatas para la Memory Card y los posters.

Si señor, hasta a nosotros nos molan, si no lo las hariamos.

El precio.

PD. Siento haber sido tan crudo, pero creo que son más útiles las opiniones reales que una carta de "sois fantásticos", "la mejor", la "ostia", etc.

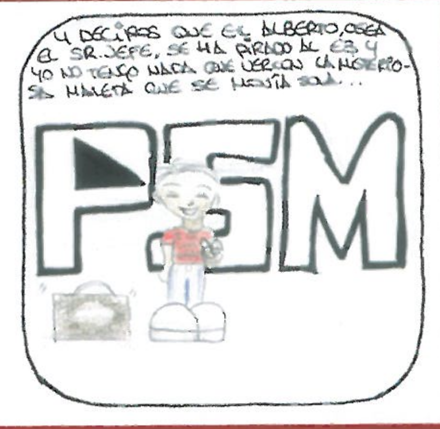
UNA DE DUDAS
Jonathan Laborda Rey

Hola "viciados", querría que me contestarais a unas pequeñas dudas que tengo, allá voy:

LAS AVENTURAS DE NIMUE







Eso está hecho tío, venga dinos tus preguntitas.

1- Estoy dudando entre que juego de estrategia comprarme, sabiendo que me gusta esto de hacer tus propias ciudades y ver como van creciendo, he pensado en Constructor y Simcity 2000. ¿Cuál de ellos os compraríais? Decidme otros juegos de este tipo que vayan a salir.

Hombre, teniendo en cuenta que ambos son dos grandes clásicos de la estrategia "urbana", recomendarte uno es una tarea un poco complicada, aunque Simcity 2000 es un juego estupendo si quieres aprender como hacerte con el control de una ciudad.

Por ahora no van a salir más juegos de ese tipo en PlayStation, probablemente debido a que ese género siempre ha sido un género que ha triunfado exclusivamente en el mundo de los PCs.

2- Cambiando de tema, ¿Cuándo podré jugar con la tercera parte de Resident Evil?

Muy fácil. Teniendo en cuenta que todavía está en desarrollo, que en el E3 solo se mostró una pequeña demo jugable y que no aparecerá en Europa hasta que no haya pasado por Japón y América (por ese orden) pues te podemos adelantar que solo con la ayuda de los astros y la providencia divina de los druidas podrá estar disponible este año. Seguramente está en las calles en el primer o segundo trimestre del 2000 y aún así no os podemos asegurar nada.

3- ¿Estará traducido Silent Hill?

Si estará traducido aunque no doblado. El nivel de dificultad de algunos enigmas requiere una total compresión de los mismos. Esto significa que de salir en ingles muchos de vosotros tendríais que estar con diccionario en mano para poder terminarlo. En Octubre, cuando salga el juego, lo sabremos.

4- ¿Habrá continuación del ISS? ¿Para cuando?

Por ahora no hemos tenido ninguna noticia al respecto, pero lo que sí te podemos asegurar es que ¿de qué juego de fútbol, que haya gustado un poco, no se ha hecho una continuación?.

5- ¿Habrá secuela de Tenchu?

Efectivamente y por lo que se ve reflejado en las primeras imágenes que mostró Activision en el E3 tiene una pinta increíble. A su vez se han añadido nuevas acciones para el personaje como la olvidada y necesitada acción de nadar por el agua.

6- He conseguido sacarme el carnét A-Internacional de Gran Turismo.

Genial, nuestras más sinceras felicitaciones, pues a pesar de que ya sois muchos los que domináis Gran Turismo, es bueno ver como un juego es capaz de seguir gustando a todos los usuarios que lo prueban y ahora con más razón sabiendo que ha salido en Platinum junto a Final Fantasy 7.



LA CARTA DEL MES

FERNANDO DIAZ DIAZ
Madrid

Saludos consoleros, consoleras, consoladores y consoladoras.

Escribo esta carta para dar mi opinión acerca de la "adicción a las drogas" por jugar a "Metal Gear Solid". ¡¿Qué un videojuego incita al consumo de drogas?!!, no lo entiendo. El pasado día 20 de Mayo salió en la televisión, en el telediario, un pediatra (que por cierto no se que tiene que ver un pediatra con los videojuegos) diciendo que en una conocida revista de videojuegos, se incitaba al consumo de drogas para poder jugar mejor a "Metal Gear Solid". Me parece lamentable como determinadas personas, que no han jugado en su vida a un videojuego, puedan hablar así de algo que ignoran. Pero lo que más rabia me da es que relacionen el mundo de las consolas con el tema de las drogas. Tengo 18 años, y desde hace 10 estoy "enganchado" a los videojuegos y no las drogas. Por mis manos ha pasado una Master System, una Game Boy, una Megadrive, una Game Gear, una Super Nintendo y en la actualidad, la PlayStation; y la verdad es que nunca me han entrado ganas de ir aplastando tortugas después de jugar a Super Mario Bros; tampoco me he sentido tentado de liarme a tiros contra los doberman que me encuentre por la calle, tras echarme unas partidas al Tomb Raider, o liarme a espadazos con el panadero igual que Cloud en "Final Fantasy". Con esto quiero decir que los jóvenes de hoy en día sabemos distinguir entre lo que es real y lo que no lo es, ya que no somos tan tontos. Pero además, en todos los video-juegos viene una clasificación por edades, que indica a los usuarios los contenidos del juego (igual que en las películas), por lo que cada uno puede elegir lo que quiera sin llevarse ninguna sorpresa.

Determinadas personas están intentando cargarse este medio de diversión, pero nunca lo conseguirán porque cada vez somos más consoleros, consoleras y consoladoras que disfrutamos cada día, del arte del videojuego.







PEQUEÑO PERO MATÓN

Fernando Carrillo López

Hola chicos/as de PSM. Me llamo Fernando, tengo 13 años y algunas dudas y preguntas que haceros, ahí voy:

Muy bien, así nos gusta, un tío de 13 años con las cosas claras. A ver que pide, que uno no es un genio...

Ando corto de pelas y solo tengo para un juego, ¿cuál me recomendáis, el Metal Gear Solid o espero al Syphon Filter?

Sinceramente, son dos juegos completamente diferentes. Metal Gear Solid y Syphon Filter solo tienen una cosa en común, en ambos manejas a dos agentes altamente entrenados en operaciones especiales.

Metal Gear Solid es un juego en el que se entremezcla la acción y el suspense gracias a la gran calidad del guión que se ha usado para su creación.

Syphon Filter es un juego en el que la acción es lo más importante, tendrás que eliminar a tropas enteras de terroristas gracias al sutil uso de la pistola que tiene el protagonista.

Como puedes observar uno se centra más en el papel real de un espía y el otro en el de un agente encubierto de Estados Unidos. En uno tendrás que usar la astucia para sobrevivir a la vez que procuras matar al menor número posible de enemigos, mientras que en Syphon Filter no tendrás que dejar ni a un solo títere en pié.

La verdad es que en nuestra opinión ambos juegos son lo suficientemente buenos como para gastarse las pelas en ellos.

¿Qué juego de lucha me recomendáis, que sea baratito?

Hay varios en Platinum que te podemos recomendar, uno de ellos el fantástico Tekken 1 y 2. De todas formas el juego que todo amante de la lucha debería tener es el fabuloso Soul Blade, no lo dudes y ve a por el, no tiene desperdicio.

¿Si no me gusta el Rol me debería comprar el Final Fantasy VII?

Si te gusta la acción, los enigmas y las batallas épicas te gustará Final Fantasy VII, pues a pesar de haber sido denominado como "juego de Rol" no sigue la línea de los juegos de Rol de mesa en los que hay que tener en cuenta las magias disponibles o la potencia mágica. En Final Fantasy VII tendrás que conseguir objetos (espadas con más fuerza) o encontrar las deseadas materias que servirán para (una vez combinadas) dar nuevos hechizos, más velocidad, fuerza a tu personaje. Final Fantasy VII es un juego hecho para gente a la que le gusta vivir el guión y que desea encontrar nuevos objetos, magias o enemigos con los que luchar.



¿Me podríais ordenar por diversión y jugabilidad los siguientes juegos? Gran Turismo, FFVII, V-Rally, Metal Gear Solid y Resident Evil 2.

Difícil elección, pues tendríamos que dividirlo en dos bloques, los absolutamente grandiosos y los simplemente geniales, de los cuales Gran Turismo, FFVII y Metal Gear Solid estarían en los grandiosos y Resident Evil 2 y V-Rally en los simplemente geniales.

Gracias por todo.

A ti majo y espero que nuestras respuestas te hayan ayudado un poco, veo que estás indeciso y no sabes que juegos comprarte. Una buena forma para elegir cuando uno tiene pocas pelas es alquilar el juego y probarlo una tarde.

PASABA POR AQUÍ

Fernando Carballal López

¿!Qué pasa por ahí?! Hola Alberto y compañía. Seguro que vuestra revista solo tiene 100 páginas por que la hacéis a lo PSM (Por Sistema Métrico).

Ja, ja, ja, que bueno, un poco más gracioso y se me salta la dentadura postiza macho.

Bromas aparte os felicito porque sabéis dar a una revista de videojuegos algo muy importante, un buen formato.

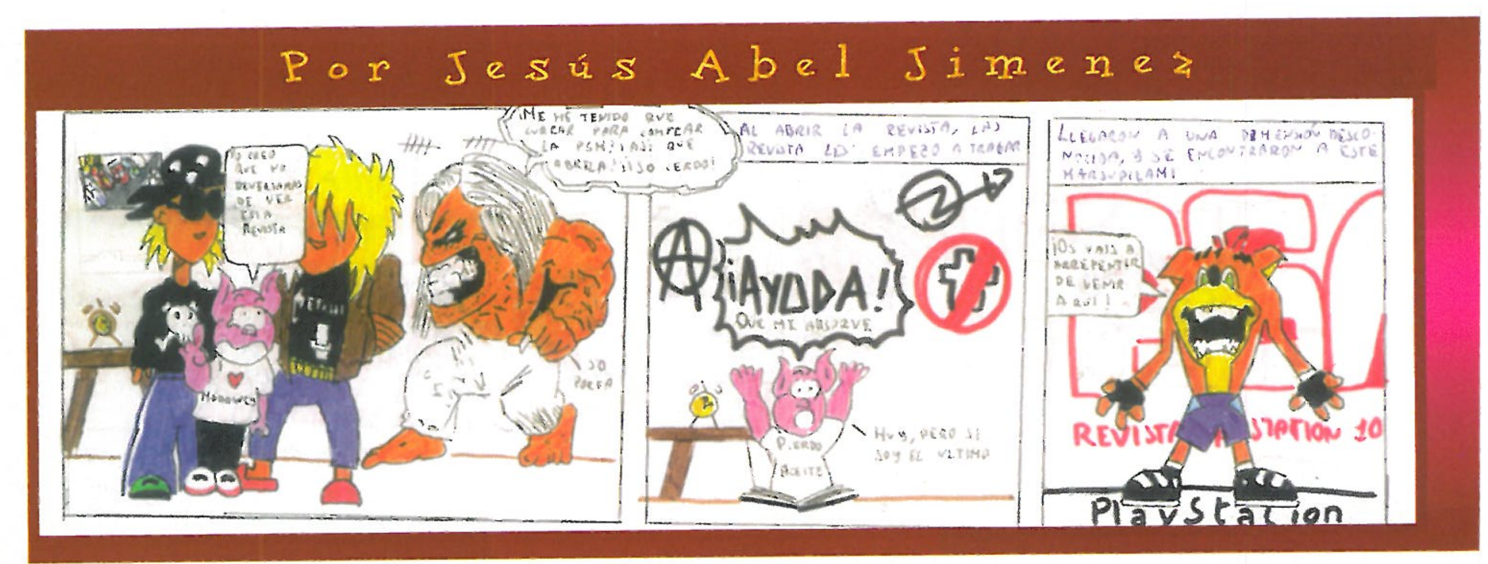
Así me gusta, un poco de peloteo antes de entrar en materia.

Solo encuentro algo malo, el Escaparate estaría mejor si pusierais la carátula del juego a comentar y ¿qué tal si pusierais una sección que fuera para los juegos más vendidos y los que no los compra nadie?.

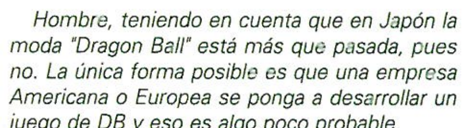
Venga si y una ronda de mejillones para todos...Pago yo.

Espero que publiquéis el emblema de Fox-Hound que me lo curré un rato; También os felicito por las pegatas para la Memory Card, sin más demora ahí van mis preguntas.

Saldrá algún juego de Dragon Ball para la Play?







Hombre, teniendo en cuenta que en Japón la moda "Dragon Ball" está más que pasada, pues no. La única forma posible es que una empresa Americana o Europea se ponga a desarrollar un juego de DB y eso es algo poco probable.

¿Me podríais decir los nombres auténticos de Solid Snake, Revolver Ocelot, Sniper Wolf, Vulcan Raven, Decoy Octopus y Psycho Mantis?, porque estos nombres son todos en clave.

¿Tío, tu estás loco?, que quieres que desvelemos sus auténticos nombres aquí en público. ¡¿Qué sería de la seguridad del mundo si estuviera al descubierto la verdadera identidad de Solid Snake?!...

Cuando te acabas Metal Gear Solid, después de los títulos de crédito hay una conversación entre 2 personajes. Creo que uno es Revolver Ocelot y al otro al final lo llama "señor Presidente". ¿Me podéis decir quién es ese presidente?.

Macho, menuda pregunta. Pues es "El presidente", el que mueve los hilos, el jefazo, el mandamás, ya sabes el que paga esos viajes tan caros a nuestro Snake. En resumidas cuentas el presidente de Estados Unidos.

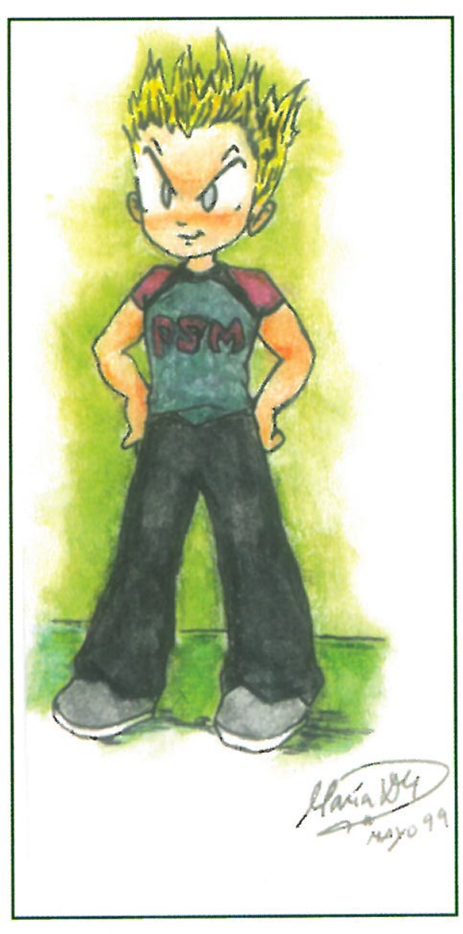
¿Qué es un MSX?

Una de las consolas Japonesas que más se extendieron. Usaba cartuchos para cargar los juegos y fue durante muchos años una de las mejores máquinas que se podían comprar. En MSX fue donde aparecieron las primeras versiones de juegos como Metal Gear Solid o Castlevania.

¿Cuándo salga la Play 2 ¿Seguirán sacando juegos para Play 1?

Puedes apostar por ello. Pues a pesar de que últimamente las grandes compañías están empezando a anunciar juegos para la futura PlayStation 2, hay muchos que actualmente están en preparación para nuestra querida PlayStation . Lo que es evidente es que con el paso del tiempo (años) dejarán de salir juegos para la Play1. Lo bueno es que en la nueva consola podremos jugar a los títulos antiguos sin ningún problema.

Chao, seguid así y no cambiéis y si cambiáis que sea para mejor. Abur.



CONSOLERO HASTA LA MUERTE

Francisco Javier Acedo Cruzado

Hola consoleros soy Francisco Javier y tengo 15 años, primero felicitaros por vuestra revista, es genial, tengo todos los números. Que sepáis que estoy de acuerdo con que se haga la versión PSX de las 7 puertas, he jugado y es una pasada, contaréis con mi firma.

Muchas gracias, con tu apoyo y el de los consoleros, consoleras y consoladoras podremos llevarque juegos tan buenos como el de las 7 puertas a nuestra querida consola. ¡Así me gusta chicos!

Ahy van las preguntitas:

- En la PSM Nº2, en la página anterior al sumario pone que en la página nº8 aparecerán las primeras imágenes del Dino Crisis, pero yo no las encuentro. ¿Sacaréis esas imágenes en algún próximo número?.

Efectivamente, nos has pillado con las manos en la masa. Justo a cerrar la revista hubo una serie de problemas imprevistos que nos impidieron poner las imágenes que os habíamos preparado, pero no sufráis en este mismo número podréis leer una extensa preview de cuatro páginas en las que os mostramos como será este fantástico juego de Capcom con todo lujo de detalles.

- ¿Sacarán algún Street Fighter en 3 dimensiones para la PSX?

De hecho ya hay un Street Fighter en 3 dimensiones, su nombre es Street Fighter EX pero a pesar de usar los personajes originales de SF no es un gran juego. Es posible que dentro de poco Capcom anuncie la conversión de la continuación Street Fighter EX 2 que solo está disponible en recreativa. Crucemos los dedos para que sea posible.

- ¿Será compatible la PocketStation para la PSX 2 o sacarán la PocketStation 2?

Veo que estás atento. El periférico PocketStation de Sony será compatible con la nueva consola de Sony, al igual que todos los demás periféricos que actualmente usamos para la consola. Por lo pronto este es el deseo de la gente de Sony, aunque como bien sabréis hasta que no salga la consola a la calle no se puede decir la última palabra.

- ¿ Saldrá algún juego para PSX como el PCFUTBOL de igual o mejor calidad?

Por ahora no tenemos ninguna información al respecto, aunque como bien sabrás la empresa que desarrolla el PCFutbol (Dinamic Multimedia) solo hace juegos para PC y no ha comunicado nunca su intención de programar para PlayStation. El otro problema que se nos presenta es que para realizar un juego del estilo del PCFutbol habría que estar en España (para que fuera rentable e interesante) y aquí en España no hay ninguna empresa fuerte que saque juegos para PlayStation.

- ¿Hay algún truco para I.S.S.Pro?

Ahora mismo no tenemos más trucos para el I.S.S.Pro que los que dimos en mes pasado. Si conseguimos algunos mas os los haremos saber en nuestra sección de Trucos lo antes posible.

- ¿Podremos ver en España el Beatmania?

Probablemente no, aunque la última palabra al respecto debería decirla Konami que es quien ha programado esa fantástica recreativa. El juego que os gustaría de verdad es el Dance Dance Revolution de Konami, una recreativa de alucine.

Por Jesús Abel Jimenez

¿Hay otro Dragon Ball?

Seguro que no, sobre todo por que en Japón Dragon Ball ya no está de moda, allí tienen muchos otros dibujos que son de igual calidad o superior. Lo siento mucho colegas pero seguramente no haya más Dragon Ball.

UN TEKKEN-MANIACO

Yeray Sanchez García (Las Palmas de G.C.)

Hola, ¿qué tal? Un saludo para todos los Playmaniacos. Mi nombre es Yeray, tengo 23 tacos (que no palabrotas) y os escribo desde el Paraíso. Aprovecho estas líneas para felicitarles por esta magnífica revista y magnífico programa (La noche más loca) y para saludar a los 3 mosqueteros (Jaime, Fernando y Alberto) y de paso a todos los que hacen posible que la revista salga cada mes.

Vaya que suerte, tenéis el mejor clima de España y si encima tienes una Play seguro que estás en un verdadero paraíso. Gracias por el peloteo, pero veamos que es lo que deseas.

El motivo de mi carta es el siguiente:

Me gustaría que me dieseis algún truco, si es posible, para Tekken 3. Lo que pasa es que me falta un único personaje por conseguir (el viejo borracho) y de la manera que me han dicho que puedo hacerlo (pasando 4 veces el Tekken Force Mode) me resulta muy complicado, ya que ni siquiera lo paso ni una sola vez.

Lo sentimos mucho pero tendrás que ganar las cuatro veces o no podrás conseguirlo. Como te habrás dado cuenta en la mayoría de juegos Japoneses lo importante es superarse a uno mismo, por esta razón algunos juegos son tan complicados. Venga suerte y al toro.

También me gustaría saber algo sobre el Crash Bandicoot 3.

¿Cómo puedo conseguir todas las cajas del nivel 16 que cuando llego al final siempre me faltan 4 y sospecho que cuando empiezas el nivel, al ir por la izquierda se debería poder pasar, pero no encuentro el modo de hacerlo, pues el hueco que hay es muy grande.

Para poder saltar el hueco necesitarás una de las habilidades especiales que se consiguen en los modos superiores. De hecho encontrarás muchos niveles en los que no puedes conseguir todas las cajas si no tienes las habilidades.

Hablando de otra cosa. ¿Cuándo podremos disfrutar de Gran Turismo 2? Es que GT ya se me queda corto y tengo el monazo.

Si tenemos suerte a principios de año podremos disfrutar del juego, pues en el E3 ya se mostró una versión beta jugable del tan esperado Gran Turismo 2. Tranquilos que llegar, llegará.

Por último quiero felicitarles por la gran idea que tuvieron de sacar el joystick en el nº 3. Fue una magnífica idea, pero tengo un solo problema y es que ya se me rompió.

Estaba muy bien, pero creo que la goma que lo sujetaba era un poquitín corta; con un par de milímetros más hubiera estado perfecto, creo.

Jolín, un poquito bestia si que eres, a nosotros los que tenemos en la redacción todavía nos duran sin ningún problema. Aunque es posible que hubiera algún defecto de fábrica, en cualquier caso lo sentimos colega ponle unas gomas normales y ya está.

Bueno, sin más preguntas que realizar se despide este canarión aprovechando la revista para saludar a todos ustedes y todos mis coleguillas, ya que con la noche más loca es prácticamente imposible contactar. Seguid así siempre. Buen rollo.





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

❑ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
❑ **Tarjeta de crédito**
❑ **VISA** (16 dígitos) ❑ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (escepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

..................., a .... de .... de 199...
(Provincia) (Fecha) (Mes)





a PSM y participa en el sorteo de 10 juegos
Darkstalkers 3 de Virgin

Consigue uno de estos 10 juegos, y prepárate para participar en los combates más originales de la Playstation







y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertaiment.



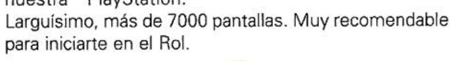
¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

Alundra 7

Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.



Azure Dreams 7

Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

Akuji 7,3

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

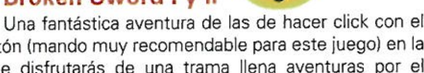
Breath of Fire III 6

Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.

Broken Sword I y II 6

Una fantástica aventura de las de hacer click con el ratón (mando muy recomendable para este juego) en la que disfrutarás de una trama llena aventuras por el mundo, en busca de secretos, pistas, etc. para llegar a tu objetivo final. Tendrás que ser muy astuto para resolver la historia, si te gustan los desafíos mentales y la lógica cualquiera de los dos es tu juego.



City of the Lost Children (La ciudad de los niños perdidos) 6

Es una historia intrigante, basada en la película, que consigue introducir al jugador de lleno en un argumento extraño y surrealista. Recuerda en muchos aspectos al clásico Alone in the Dark, buenos gráficos en 3D, aunque un control bastante lento. Flojillo.

Diablo 5

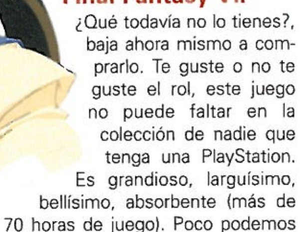
Uno de los clásicos del PC que fue magníficamente convertido a PlayStation. Una historia que te llevará a las profundidades de las catacumbas de un pequeño pueblo invadido por los demonios. Entretenido para los que buscan algo de acción-arcade y no estrictamente rol puro y duro. Fantástico modo dos jugadores colaborando entre ellos.

El quinto Elemento 4



Un intento baldío (y deslucido por la no presencia de Bruce Willis) de llevar a la PlayStation esta fantástica película de Luc Besson. Nada emocionante y muy pobre en su desarrollo, a lo que añadir el penoso control de los personajes y los mareantes movimientos de la cámara, que consiguen hacer que no sepas donde estás o por donde ir. No muy recomendable.

Final Fantasy VII 10



¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

Granstream Saga 6

Es un cóctel de Final Fantasy y el sistema de mapas de Zelda-Alundra. No aporta nada nuevo al género. Es el juego de rol más lento que hemos probado en mucho tiempo, al que se le añade el inconveniente de no estar traducido al castellano. Sólo para fanáticos del Rol y el Manga. Tu mismo.

Hard Edge 6,4

Un edificio, dos policías, un rescate, dinero... Todos estos elementos se mezclan para crear una aventura gráfica en 3D al más puro estilo Alone in the Dark. La acción se sitúa en un edificio controlado por terroristas y cuyos protagonistas (Alex y Michele) son dos policías. Recuerda en muchos aspectos a Resident Evil pero más enfocado a la acción pura, sin olvidar los puzzles y las trampas. Recomendable.

Legacy of Kain 6

Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.

Men in Black (Hombres de Negro) 3

Basado en la película del graciosillo de moda (Will Smith) hubiera podido estar mucho mejor si tuviera algo más de acción. Gráficamente correcto y vistoso, aunque acaba aburriendo.

Metal Gear Solid 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

Nightmare Creatures 5



Una especie de mezcla entre Resident Evil y Tomb Raider aunque no llega a la altura de ninguno de los dos. Gráficos muy poligonales y una trama más que pobre hacen que este juego se quede el algo que pudo llegar a ser, pero que no fue. Bastante malucho.

ODT 4

Un prometedor título que pudo ser mucho más de lo que fue. Una aventura confusa, un mapeado lioso en el que al mínimo despiste te caes al abismo y unos gráficos que pecan de excesivamente oscuros acaban por cargarse un título que por su argumento podía haber dado mucho más de sí. Bastante flojillo.

Tenchu 8



A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida

de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

Resident Evil 9,5

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

Resident Evil Direc-tors Cut 9,5

El mismo de antes, pero en una versión más avanzada, con más monstruos y objetos cambiados de sitio. Complemento ideal para cuando te termines el primero, además incluye una demo jugable de la segunda parte.

Resident Evil II 9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este.

Tomb Raider 9

Un clásico de Playstation, el nacimiento de un mito: Lara Croft. Las aventuras de una especie de Indiana Jones femenina con los polígonos mejor colocados de la historia de los videojuegos. Gráficos de ensueño, movimiento total en 3D, una aventura inigualable sólo superada por su continuación. Este es otro de los títulos indispensables en tu colección, y además barato porque está en gama Platinum.

Tomb Raider II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

Tomb Raider III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

Wild Arms 8

Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol.

Beat'em up (o juegos de lucha)

Bloodlines 6

Extraño título de acción y puzzles que te introducirá en un cuadrilátero con varios subniveles en el que ganará quien controle las zonas iluminadas. Es interesante si no te quedan más juegos de lucha o puzzles, aunque termina siendo muy aburrido, sobretodo por los tiempos de carga.

Bloody Roar 8,8

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

Bushido Blade 8

El primer juego de lucha en el que lo que importa no es el dar más golpes que nadie, sino saber dar el definitivo. Aquí el honor del Bushido cuenta y es que si eres un cobarde o te dedicas a atacar a la gente por la espalda lo llevas muy claro porque serás descalificado. Bueno gráficamente y especialmente recomendado para los amantes de las artes marciales de lucha con armas.

Cardinal Sin 6

Una especie de mezcla entre juego de lucha y aventura. Irás avanzando en él a medida que te vayas deshaciendo de unos enemigos de lo más indeseable, manejando todo tipo de armas blancas y utilizando ítems que aparecerán en el escenario y que son arrojables. Extremadamente sangriento y bastante flojo técnicamente.

Dead or Alive 9.5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

Dragon Ball Final Bout 6

Correcto gráficamente y poco más. Golpes mágicos espectaculares si consigues hacerte con los controles del juego, lo que te llevará más trabajo del que te imaginas. Solo para los fans de Gokuh.

Figting Force 6

¿Os acordáis del clásico Double Dragon de las recreativas en el que teníais que ir peleando contra cientos de enemigos iguales en scroll lateral?, pues esto es lo mismo pero en 3D, ni más ni menos. Eso si, con efectos de explosiones a todo color y con unos gráficos decentes. Un perfecto Double Dragon llevado a las 3D.

Kensei: Sacred Fist 5,1

Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable

Marvel Superheroes 

Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.

Mortal Kombat Trilogy 

Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

Mortal Kombat IV 

Un penoso intento por mejorar un juego que ya tenía un buen nombre. En lugar de aportar algo nuevo lo han estropeado todo incluyendo un manejo complicado (todo es a base de combos), eso sí, es muy espectacular y sangriento. Un rollo, es mejor el Trilogy.

Psychic Force 

Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

Soul Blade 9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

Star Wars Masters of Teräs Käsi — 8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

Street Fighter Alpha 2 — 5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

Street Fighter EX — 7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

Tekken — 7

El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

Tekken 2 — 9,5

La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda su historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.

Tekken 3 — 9

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

The Unholy War — 5

Lucha al más puro estilo Virtua-On con buenos efectos y escenarios interesantes. A pesar de todo se queda un poco corto en su modo un jugador y solo brilla si tienes amigos con los que echarte unas partidas. Un título muy interesante pero que puede acabar aburriendo.

Tobal 1 — 6

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

Rival Schools — 7

Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

Victory Boxing 2 — 7

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

Xmen vs Street Fighter — 5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

C3 Racing — 7

Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.



Colin Mc Rae Rally — 9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

Destruction Derby (Platinum) — 6

Uno de los juegos que salió casi con la consola al igual que los Ridge Racer. Ahora ya está pasado de moda totalmente y si lo hemos mencionado en esta sección es porque está bien de precio, nada más.

Destruction Derby 2 (Platinum) — 6

Este es bastante mejor que el anterior, más jugable y con mejores gráficos. Si te gustan las carreras en las que tienes que ir destrozando a todo coche que se te ponga por delante te gustará este juego. Un clásico.

Die Hard Trilogy (Platinum) — 9

Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

Formula 1 (Platinum) — 9,5

El primer juego de Fórmula Uno para Playstation solamente superado por su continuación. Todos los coches oficiales del campeonato, todos los circuitos y todos los textos y comentarios en castellano, un chollo tú.

Fórmula 1 97 — 9,6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.



Fórmula 1 98

5

En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

Rapid Racer

6

El primer juego de carreras de lanchas que salió para Playstation y además de los primeros en emplear imágenes de alta resolución. Rápido y muy adictivo, con una fantástica banda sonora interpretada por Apollo 440 que hace que prácticamente eso sea lo mejor del juego. Bastante rollete.

Gran Turismo

10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

Grand Theft Auto

5

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

Micromachines V3

7

Señoras y señores la diversión está servida, uno de los juegos más graciosos que hay para jugar en grupo. Tendrás a tu disposición infinidad de esos pequeños cochecitos de juguete con los que juega tu hermano pequeño para correr a toda velocidad por los escenarios más increíbles que te puedas imaginar, tales como el fregadero, la bañera, el WC, una mesa de billar y un montón más. Muy divertido para dos o más jugadores aunque pierde mucho si juegas solo.

Moto Racer (Platinum)

8

El primer juego de motos un poco serio. Combina las motos de carreras con las de moto-cross alternando unas pruebas con otras. Gráficos muy buenos y varias vistas desde las que pilotar las motos (muy buena la que se ve el manillar cuando haces un caballito). Muy recomendable.

Moto Racer 2

9

La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

Nascar 99



Las carreras de turismos americanos en un juego con muchos fallos tanto de control como gráficos y de sonido a lo que hay que añadir la falta de interés en nuestro país por este deporte. Un título soso y unos circuitos en los que tienes que estar todo el rato dando vueltas en círculo. Pasa.

Need for Speed III

8

Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

Newman Haas Racing

6

Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

R4: Ridge Racer Type 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

Ridge Racer (Platinum)

5

Mucha gente se compró la Playstation para poder jugar a este juego de tanto éxito en las recreativas sin tener que estar echando monedas constantemente. Hoy ya está un poco desfasado como es lógico, aunque no por eso ha perdido su encanto.

Ridge Racer Revolution (Platinum)

6

Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

Rage Racer


El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta. Totalmente recomendable.



Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).



Carreras basadas en el campeonato británico de Turismos. Lo mejor de este juego es que podrás conducir coches como el que puede tener tu padre pero preparados para correr. Entre algunos de los modelos disponibles se encuentran el Audi A4, el Renault Laguna, el Opel Vectra o el Peugeot 406, cada uno con sus características de conducción y comportamiento. El único defecto que le vemos es que el sistema de control es un poco complicado.





TOCA 2 Touring Cars
9,4

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.



Test Drive 5


Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V Rally (Platinum)


Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es inigualable. Un clásico imprescindible para tu colección.

Wipeout (Platinum)


Creo que es el primer juego que salió para Playstation, cuando la gente lo veía en las máquinas de demostración se quedaba boquiabierta preguntándose que era eso. Si eres un nostálgico y quieres tener el primero de los hijos de la gris, adelante además es barato, pero nosotros nos quedamos con el 2097.

Wipeout 2097 (Platinum)
9,2

Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando rozan con las paredes, corren más, son más fáciles de pilotar, los escenarios son más largos y bonitos y la música... vaya musicón, se ha bailado en todas las discotecas del mundo. El Wipeout perfecto y en Platinum, ¿a qué esperas para tenerlo?

Deportivos

Actua Golf 3
5

Un gran simulador con un montón de opciones y unas vistas excelentes con comentarios buenos (algo que no tienen todos los títulos de golf). Bueno, aunque nosotros en plan simulador preferimos Tiger Woods.

Actua Soccer (Platinum)

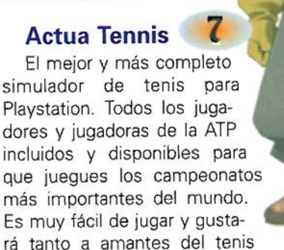

Un buen simulador de fútbol que se queda anticuado comparado con lo que hay ahora aunque es una buena oportunidad de hacerte con un juego con equipos reales a un buen precio.

Actua Soccer 2


Mejor que la primera parte y, a nuestro juicio, que la continuación.

Actua Soccer 3


La verdad es que esperábamos más de esta tercera parte, nos ha dejado un poco fríos ya que lo único que han hecho es actualizar las alineaciones. Seguimos prefiriendo el dos, tal vez porque ya nos duelen los dedos de jugarlo.



Actua Tennis
7

El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

Adidas Power Soccer I y II (Platinum)
2

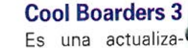
La idea inicial del juego era buena y tras un vídeo de introducción alucinante que nos hace esperar un juegazo, nos encontramos con el juego de fútbol más raro y penoso que hay para nuestra consola. Olvídate de él.

Cool Boarders


Un juego de carreras en el que no corres contra nadie, sólo contra el crono. Es muy difícil de manejar y acaba por frustrarte. Pasa de él y lee más abajo.

Cool Boarders 2


Esto ya es otra historia. Se han corregido todos los defectos del primero y se han añadido más opciones y competidores. El modo dos jugadores es fabuloso y muy entretenido, además las piruetas son más fáciles de realizar. Este si que mola.



7

Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

Copa del Mundo Francia 98


Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales aunque de eso es de lo que se trata ya que

es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

Everybody's Golf 9

Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 Rumbo al Mundial. 8,5

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99 9,5

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.



International Superstar Soccer 98 9

Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

Knockout Kings 6,2

Un simulador de boxeo en el más estricto sentido de la palabra. No esperes ver golpes espectaculares ni combos ni KO´s de película de Rocky, en lugar de eso estudia al contrario, cúbrete bien y golpea en el momento justo y con el golpe más apropiado o te irás a la lona. Gráficos un poco pobres y controles dificililllos hasta que te acostumbras. Lo mejor es el modo historia en el que tendrás que crear un boxeador y entrenarlo para que llegue a ser alguien algún día. Para amantes del boxeo.

NBA Live 98 7.5

Un gran juego de baloncesto basado en jugadores, canchas y fechas reales de la liga NBA. Los efectos de luz sobre el parquet son increíbles, las jugadas y los mates espectaculares. Además incluye la opción de competir en el famoso concurso de triples. De los mejores juegos de basket.

NBA Live 99 9

Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA Fast Break 98 6

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA Pro 98 5

Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

Pro 18 World Tour Golf 6

Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

Smash Court Tenis 5



La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

Tennis Arena 8

Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.



Tiger Woods 99 9

Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

Track & Field 4

No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.

Virtua Pool 7

Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

Estrategia

Command & Conquer Red Alert (Platinum) 6

Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.

Constructor 7

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

Populous: El Principio 8.3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

Command & Conquer Retaliation 

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga

una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

Simcity 2000



Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

Sentinel Returns 4

Un buen intento de recordar al clásico de Spectrum



que se queda corto. Difícil manejo, extraño objetivo y gráficos que no resaltan por ningún lado. Solo recomendable para los que añoren el juego de Spectrum

Theme Hospital 8,5

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

Warcraft 2



Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

Warhammer



Buenos gráficos acompañados de un sistema un poco complicado de juego. Juego para los amantes de las fichas de Warhammer que desean tener una buena contienda.

Warhammer II: Dark Omen



Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

Plataformas

Abe's Oddysee (Platinum) 9

El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

Abe's Exoddus 9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

Bichos 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

Crash Bandicoot



El primero de la saga Crash, el marsupial más cachondo de Playstation. Aquí es donde empieza la guerra abierta contra el Dr. N-Cortex. Un plataformas en 3D con unos gráficos sorprendentes, aunque se nos hace algo corto.

Crash Bandicoot 2



La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

Crash Bandicoot 3 9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

Heart of Darkness 8



Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

Medievil 9,4

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

Klonoa



Recomendado para los más pequeños, Klonoa es un juego precioso gráficamente, con escenarios en 3D y con un colorido muy vivo. Se hace un poco corto y facilón, ya hemos dicho que es para los peques.

MDK



De los creadores de Earth Worm Jim, MDK consiguió ganarse a todo el mundo con un fácil manejo, gráficos muy rápidos y una historia con que te harás fácilmente. El juego a pesar de ser antiguo te gustará si acabas de empezar en esto de los juegos para PlayStation, pero si ya llevas un tiempo mejor no te lo compres o acabarás un poco decepcionado.

Rayman



Uno de los juegos de plataformas más bonitos que se han hecho. Pero no te engañes, el juego es de lo más difícil y acabarás de los nervios intentando terminarlo. No muy recomendable



Roscoe McQueen 5

Eres un bombero que tiene que apagar los fuegos que se van produciendo en un edificio. Es muy gracioso y divertido, además de contar con un gran colorido en sus gráficos. Simplemente entretenido.

Skull Monkeys 7

Uno de los juegos de platafor más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A noso-

tros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

Spyro The Dragon



Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

Tombi 8,5

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

Wild 9 7



Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

Puzzles

Devil Dice



Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los datos hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la



dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

Bust a Move 2



Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

Kurushi 6

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

Lemmings



El clásico de PC ha sido llevado exactamente igual a la PlayStation. Tendrás que salvar a los pequeños Lemmings en su suicidio colectivo para llegar a la siguiente fase.

Podrás mandarles que construyan escaleras, agujeros, pasillos o que sirvan de tope para que los demás no caigan al vacío. En cada fase tendrás que salvar a un número mínimo de estos pequeños suicidas para poder seguir avanzando. Un clásico de los juegos de puzzle que no puede faltar a los que les gusta el género.

Mr. Domino



Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.

Kula World



Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

Apocalypse



Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

Asteroids



Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

Future Cop LAPD



Interesante juego que te ambienta en un futuro en el que formas parte de la policía. Tendrás que eliminar a los delincuentes lo antes posible o serás destruido por todos tus enemigos. Fácil manejo y gráficamente correcto. Te hará pasar un buen rato pero no es nada del otro mundo.

Eliminator



Un buen juego de Psygnosis en el que tendrás que correr y luchar por tu vida en una nave con cargas explosivas. Miles de enemigos envueltos en un juego con una dificultad muy poco progresiva. Si tienes algún amigo con el que jugar disfrutarás mas con el modo dos jugadores en el que pasarás horas y horas de risas. Un gran título en el que luchar contra el reloj y los cientos de enemigos que saltarán a tu paso.

Alien Trilogy



Acción en primer plano que no termina de llegar a atrapar al jugador. Si te gustan los juegos de acción en los que matar a muchos bichos con multitud de armas, este no es tu juego. Muy malo.

B-Movie



Basándose en las películas de serie B han creado un juego de naves en el que tendrás que ir cumpliendo diferentes objetivos para avanzar. Es divertido aunque algo complicado al principio, una vez le cojas el tranquillo el juego es bastante divertido. Si te gustan las misiones y los juegos de naves esta puede ser una de tus mejores elecciones.

Die Hard Trilogy (Platinum)



Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

Doom



El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

Duke Nukem



Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

Duke Nukem Time to Kill



Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G Darius



Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.



Megaman X4


Eres una especie de robot-androide que tiene un arma por brazo. Irás saltando, subiendo y cayendo a lo largo de varios niveles repetitivos. Definitivamente es el clásico de Snes renovado y con gráficos que mantienen la línea original pero con más colores, siguiendo el mismo desarrollo de saltar, cargar y disparar de siempre que solo gustará a los fans más fieles a la esta "interminable" serie.

One


Un buen Shoot'em up que se llena con efectos de explosiones y luces a toda velocidad. Bastante corto pero interesante. Si te gustan los juegos de acción en primera persona este seguramente te guste, aunque te quedarás con las ganas de jugar más niveles.

Overboard


Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

Point Blank


El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

Time Crisis (Platinum)


La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Retroforce
7,4

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

Misiones Aéreas y Espaciales

Air Combat


La primera parte de Ace Combat que aquí recibió otro nombre. Muy bueno y para algunos mejor que la segunda parte. Los gráficos están un poco desfasados pero su alta jugabilidad hace de este juego una de las obras maestras de este apartado.

Ace Combat 2


Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

Colony Wars


La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

Colony Wars: Vengeance


El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

Blast Radius
8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

Forsaken
5

Un estupendo shoot-em-up en el que manejarás una especie de moto espacial a lo largo de cavernas, túneles etc. Manejarás cientos de armas espectaculares y tendrás que cumplir misiones tales como robar bancos, escapar de cazarrecompensas y mucho más. El control es un poco complicado y los gráficos fantásticos. Bastante bueno.

G Police (Platinum)


Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

Soviet Strike (Platinum)
7

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato

Nuclear Strike
6

Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

Wing Over 2


Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

Bust a Groove


Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

Spice World


Este es uno de esos juegos que manchan el buen nombre de la Playstation. Se trata de hacer coreografías de baile y vídeos musicales usando las canciones y las caricaturas de las intragables Spice Girls (aunque no hubiera hecho falta caricaturizarlas porque ellas mismas ya son caricaturas). No tiene ni más ni menos que eso. Lo hemos puesto en esta sección sólo para avisarte que no te acerques a menos de 300 metros de donde lo veas. ¡Por favor, como se pueden hacer horteradas como esta!

Music


Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

Parappa the Rapper


Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.





¡¡NUEVA!! PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP JUEGOS
¿TE GUSTARÍA HACER ESTO?
Nº 4 495 Ptas. 2,98 €
X-WING ALLIANCE
SYPHON FILTER
Y 57 JUEGOS MÁS
STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE
STAR WARS EPISODE I RACER
Vuelve la saga galáctica
PUES SÚBETE A DRIVER
fantasías automovilísticas
SE ACABÓ LA SEQUÍA
NADA EN LA ABUNDANCIA
TOP JUEGOS
59 JUEGOS ANALIZADOS
nº4 en tu quiosco
MC

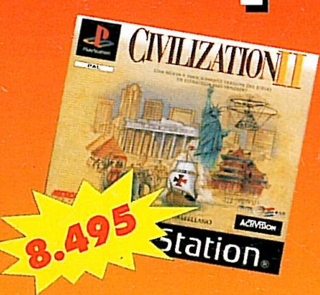
En las tiendas de Global Game
Ahora, muchas más ventajas





PACK DISPONIBLE YA!







Bubsy 3d



Copa del mundo Francia 98



Excalibur



Felony 11/79



Spider



Monaco Gran Prix 2



Buggy



Courier Crisis



Exhumed



Wreckin'Crew



N20



Tekken 3



Complete Onside Soccer



Davis Cup Complete Tennis



Extreme SnowBreak



One



Formula Karts

7.990
Rugrats

http://www.globalgame-europe.com

LOS PRECIOS CON EL ASTERISCO* SON PARA LOS SOCIOS DEL CLUB GLOBAL GAME

VISA

MasterCard







Mando Madcatz Dual Force



Mouse Sony Orig.



Multitap (Multiplayer) Sony Original

VEN A VER NUESTRAS OFERTAS EN LOS CENTROS GLOBAL GAME:

Madrid 1	Calle José Abascal, 16
Madrid 2	Calle Alcalá, 395
Valencia	Centro Com. Gran Turia
Quart de Poblet (Valencia)	Calle Pizarro, 5
Basauri (Vizcaya)	Plaza Arizgoiti, 9
Algeciras (Cádiz)	Urb. Villa Palma B7 L1
Las Palmas	Alameda de Colon, 1
Vitoria (Álava)	Calle Basoa, 14
Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7
Alzira (Valencia)	Calle Mayor Sta. Catalina 22
Tenerife - Orotava	Estación Guagua Orotava
Tenerife - Sta. Cruz	Proxima Apertura

PlayStation · SEGA SATURN · N64 · PC CD

